GAMES CONVENTION
ОТЧЕТ О ПОЕЗДКЕ В ЛЕЙПЦИГ


«СЛИЯНИЕ»
ЛЕТО В РАЗГАРЕ!


ЮРИЙ МИРОШНИКОВ
ВСЕГДА ПЕРВЫЙ


ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 10 • ОКТЯБРЬ • 2004

240 СТРАНИЦ!!!
ЧАСТЬ ТИРАЖА С ДВОЙНЫМ
8.5 Gb DVD

ИГРА МЕСЯЦА
CODENAME: PANZERS PHASE ONE
У НИХ ПОЛУЧИЛОСЬ!

GUILTY GEAR XX #RELOAD
ПРИВЕТ ИЗ ДРУГОГО МИРА

TRANSPORT GIANT
ВОЗРОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ?

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR
УТРОМ ОПЯТЬ ВОЙНА

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3
РУССКИЕ УЕЗЖАЮТ В АМЕРИКУ?

АЛЕКСАНДР
ГОЛЛИВУД СТАНОВИТСЯ БЛИЖЕ

ТЕПЕРЬ БАНАНОВЫЙ!
The Sims 2

(game)land

ТАКЖЕ ВНУТРИ ОГРОМНЫЙ ПОСТЕР (LEISURE SUIT LARRY и BLOODLINE), ДВЕ ГЕЙМЕРСКИЕ НАКЛЕЙКИ (WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR и THE SIMS 2)




FLATRON®
freedom of mind


LG
Life's Good

www.asus.ru



Лучший выбор среди PCI Express плат на чипсетах Intel 915/925

Материнские платы ASUS серии P5 AI Proactive

- Простая установка беспроводного узла доступа
- Мониторинг сетевого соединения
- Интеллектуальный разгон
- Охлаждение без вентиляторов

Proactive ai

P5AD2 Premium

- Чипсет Intel 925X
- Двухканальная DDR2 533 с Intel PAT
- Встроенная беспроводная сеть WiFi-g™
- Serial ATA и IDE RAID
- Аудио-кодек High Definition Audio
- 2 контроллера 1 Гбит/с сетей
- 1394b/a

P5GD1

- Чипсет Intel 915P
- Двухканальная DDR400
- Аудио-кодек High Definition Audio
- Serial ATA и IDE RAID
- Контроллер 1 Гбит/с сетей

P5GDC-V Deluxe

- Чипсет Intel 915G
- Двухканальная DDR и DDR2
- Встроенное видео Intel Graphics Media Accelerator 900
- Аудио-кодек High Definition Audio
- Контроллер 1 Гбит/с сетей
- 1394a

P5GD2 Premium

- Чипсет Intel 915P
- Двухканальная DDR2 533
- Встроенная беспроводная сеть WiFi-g™
- 2 контроллера 1 Гбит/с сетей
- Аудио-кодек High Definition Audio
- Serial ATA и IDE RAID
- 1394b/a

ПИРИТ
Тел: (095) 974-32-10
Web: http://www.pirit.ru

OLDI
Тел: (095) 105-0700
Web: http://: www.oldi.ru



Тел: (095) 995-2575
Web: http://www.ocs.ru



Тел: (095) 708-22-59
Факс: (095) 708-20-94



Тел: (095) 745-2999
Web: http://www.citilink.ru



Тел: (095) 269-1776
Web: http://www.disti.ru

LIZARD
Тел: (095) 799-5398
Web: http://www.lizard.ru

ВСЕМ ПРИВЕТ!



Минул месяц после окончания сезона отдыха и лежания на пляже, последние сотрудники редакции возвращаются из запоздалых отпусков и мы готовы работать с новыми силами. Тем более, что активность разработчиков к этому вполне располагает – очнувшиеся после летней спячки игроделы вновь обещают обрушить на нас шквал громких релизов. Под шквалом надо достойно выстоять, отбросив в сторону игры-однодневки, и предоставить информацию о лучших представителях индустрии.
Найдется место и для заманчивого эксклюзива, коим и является тема нашего сегодняшнего номера. Ах, эти ***The Sims 2***. Гениальная идея в почти идеальном воплощении. Игра-мечта. Или наоборот – сути все равно не меняет. Не исключено, что через несколько лет в учебниках по психологии в разделе о компьютерной зависимости появится глава «феномен The Sims». Делаем ставки – сколько недель игра от **Maxis** будет занимать первую строчку всевозможных рейтингов продаж? И пусть потом кто-нибудь скажет, что незаслуженно. Заслуженно. И не потому, что оплачено, а потому что на самом деле заслужили. Я вот сам, например, с нетерпением жду, когда коробка с игрой попадет ко мне в руки.
Пока мы наслаждаемся готовыми проектами, разработчики трудятся над созданием новых шедевров. О них читай в рубрике **«Дневники разработчиков»**, которая в ближайших номерах обязательно пополнится новыми статьями от известных команд.
А вот коренного апгрейда нашего DVD-диска ждать больше не стоит... потому что часть тиража уже этого номера поступит в продажу с двухслойным DVD. В два раза больше полезных программ и дополнений! Эй, подожди перелистывать в раздел содержания диска – дочитай до конца.
Пожалуйста, не забывай сообщать нам о том, какие рубрики и материалы тебе нравятся, а какие нет. Если раньше для этого нужно было писать на наш адрес электронное или вполне материальное письмо (что, согласись, порой сделать тебе было лень), то теперь достаточно нехитрых манипуляций с мобильным телефоном. Кстати, возможность SMS-оценки рубрик совсем не значит, что мы не ждем от тебя обычных писем. Напротив, «живые» весточки получать приятнее всего, да и наш почтальон работу потерять совсем не хочет. Не забывай также о горячей линии **«PC ИГР»**. Живое общение – что может быть лучше? Поверь, нам действительно важно знать твое мнение. Важно знать потому, что работаем мы для читателя. Оглянуться назад и сказать, что вот эту работу выполнили не зря, – для нас самое главное. И мы готовы делать этот журнал еще лучше вместе с тобой.

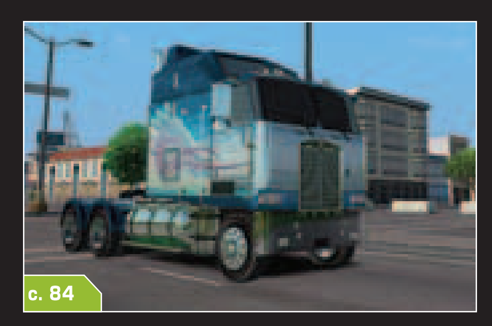
Даниил Леви

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖУРНАЛА «PC ИГРЫ» – 8 926 535 57 88

Ты можешь позвонить в редакцию и задать любые вопросы о любимом журнале! Доступ к телу открыт каждую СРЕДУ с 11.00 до 16.00.

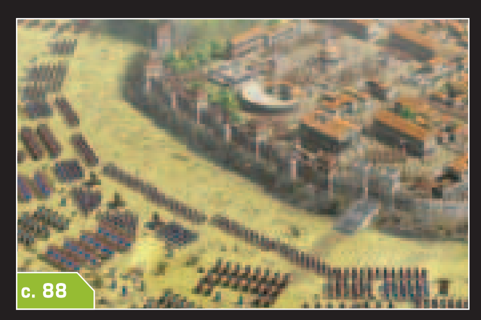


ИЗ ПЕРВЫХ УСТ



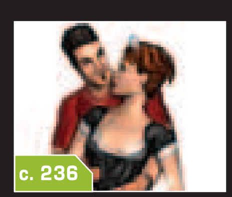
с. 84

НОВАЯ ЧАСТЬ ИСТОРИИ ДАЛЬНОБОЙЩИКОВ. «ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3» УДЕЛАЮТ АМЕРИКУ!



с. 88

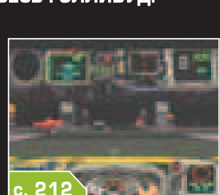
А GSC GAME WORLD И ИХ СТРАТЕГИЯ «АЛЕКСАНДР» УДЕЛАЕТ ВЕСЬ ГОЛЛИВУД.



с. 236

КОНКУРС

И ВНОВЬ КОНКУРС ПО ТЕМЕ НОМЕРА. НА КОНУ – ПОЛНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ SIMS!



с. 212

РЕТРО

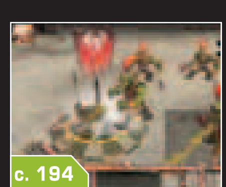
CARMAGEDDON И GTA НАЧАЛИСЬ С QUARANTINE. УЗНАЙ ЛЕГЕНДУ!



с. 168

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ

ЧЕЛОВЕК–«1С» ИЛИ ПРОСТО ЮРИЙ МИРОШНИКОВ.



с. 194

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ

МЫ ИГРАЛИ В WARHAMMER40K: DAWN OF WAR!

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ





СПЕЦТЕМА

GAMES CONVENTION 2004
ИГРОВЫЕ ВЫСТАВКИ – ЭТО НЕ ТОЛЬКО Е3. ЧИТАЙ ОТЧЕТ О ПРОШЕДШЕЙ В ГЕРМАНИИ GC 2004.

МОСКОВСКАЯ ФУТБОЛЬНАЯ ЛИГА
ОНИ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ИГРАЮТ В КОМПЬЮТЕРНЫЙ ФУТБОЛ И ЧИТАЮТ «РС ИГРЫ». ХОЧЕШЬ УЗНАТЬ О НИХ ПОБОЛЬШЕ?

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



ИГРЫ В НОМЕРЕ

АЛЛО, МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!

Если ты умеешь быстро и качественно писать тексты разного объема, разбираешься в играх, и имеешь постоянный доступ в интернет – ты нужен нам! Мы ждем писем с рассказом о себе (все, что считаешь нужным – от возраста до желаемой должности) и тестовой статьей на игровую тему на job@pc-games.ru. Если нас заинтересует письмо – мы предложим тебе сотрудничество. Дерзай!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№10, октябрь, 2004

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru — главный редактор, арт-директор
Эдуард Лухт hitman@pc-games.ru — зам. главного редактора
Инна Недосекина nedosekina@pc-games.ru — дизайн и верстка
Даниил Леви daniil@pc-games.ru — редактор
Иван Гусев — редактор раздела «Новости»
Илья Зибирев ueoai@pc-games.ru — редактор
Лиза Снежная — лит.редактор/корректор
Ярослав Зверев — лит.редактор/корректор
Максим Баканович baxx@gameland.ru — PR-менеджер

DVD/CD

Александр Фролов disk@pc-games.ru — редактор
Семен Чириков — редактор

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru — руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru — главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru — руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru — WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru — директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru — руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова vika@gameland.ru — менеджер
Максим Соболев sobolev@gameland.ru — менеджер
Алексей Филия philiya@gameland.ru — менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru — менеджер
Марья Алексеева — трафик-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru — оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru — подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru — региональное розничное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru — PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru — финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru — издатель

PUBLISHER

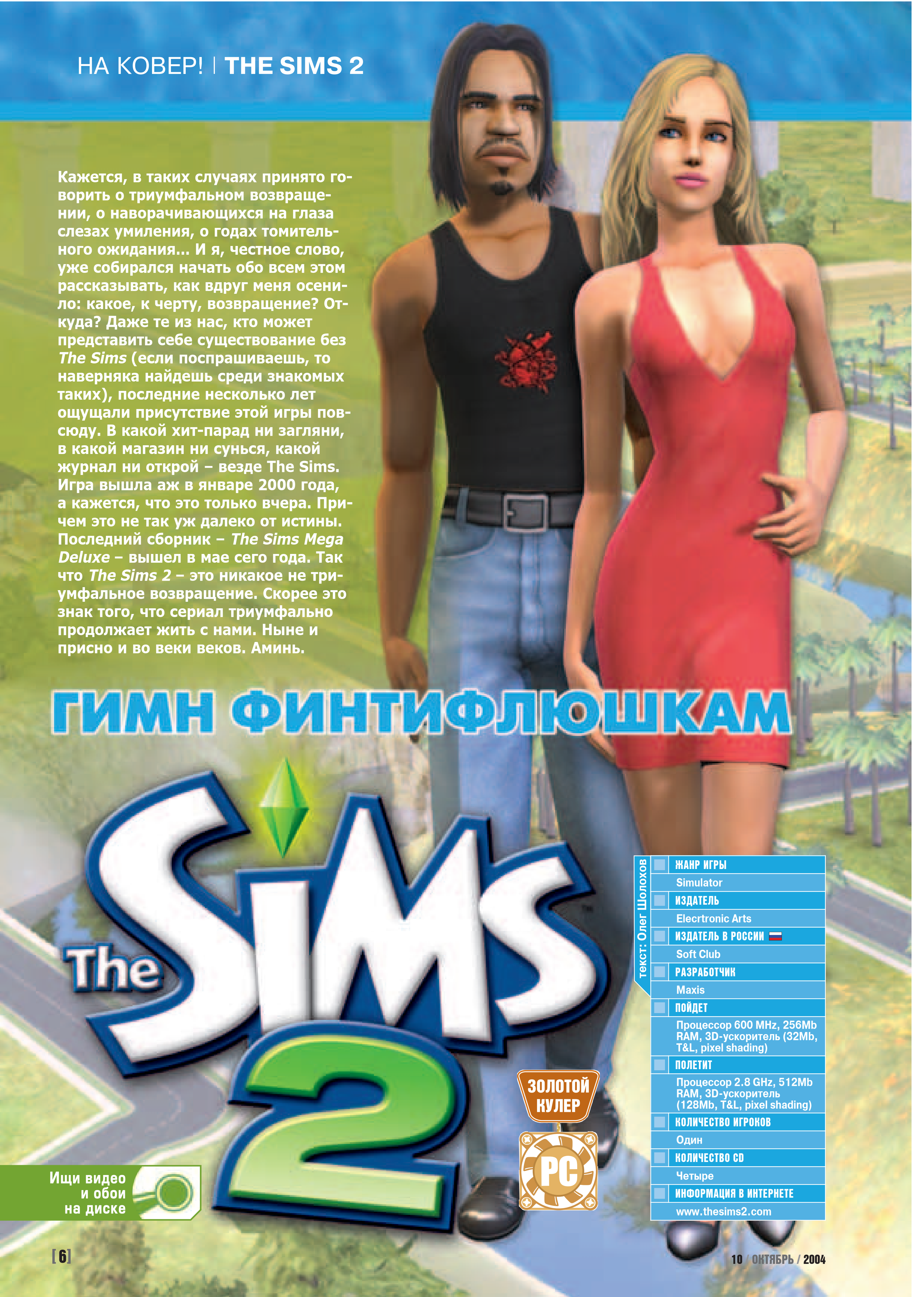
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru — director
Yuri Pomortsev yuri@gameland.ru — publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 72 000 экземпляров

Цена свободная



Кажется, в таких случаях принято говорить о триумфальном возвращении, о наворачивающихся на глаза слезах умиления, о годах томительного ожидания... И я, честное слово, уже собирался начать обо всем этом рассказывать, как вдруг меня осенило: какое, к черту, возвращение? Откуда? Даже те из нас, кто может представить себе существование без *The Sims* (если поспрашиваешь, то наверняка найдешь среди знакомых таких), последние несколько лет ощущали присутствие этой игры повсюду. В какой хит-парад ни загляни, в какой магазин ни сунься, какой журнал ни открой – везде The Sims. Игра вышла аж в январе 2000 года, а кажется, что это только вчера. Причем это не так уж далеко от истины. Последний сборник – *The Sims Mega Deluxe* – вышел в мае сего года. Так что *The Sims 2* – это никакое не триумфальное возвращение. Скорее это знак того, что сериал триумфально продолжает жить с нами. Ныне и присно и во веки веков. Аминь.

ГИМН ФИНТИФЛЮШКАМ

текст: Олег Шолохов

ЖАНР ИГРЫ	Simulator
ИЗДАТЕЛЬ	Elecrtronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Soft Club
РАЗРАБОТЧИК	Maxis
ПОЙДЕТ	Процессор 600 MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.8 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Четыре
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.thesims2.com


Чуваки, я вам не мешаю? Нет? Ну, я тогда рядом постою, хорошо?



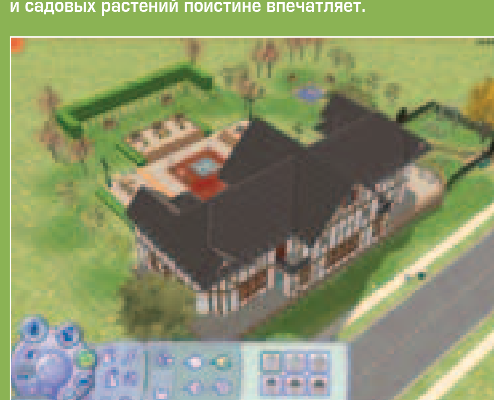
Не знаю, были ли редакторы в курсе того, что автор, которому они поручили написание обзора эксклюзивно предоставленной нашему журналу review-копии ***The Sims 2***, не питает теплых чувств к сериалу. Наверное, что-то такое они подозревали. Но дело все в том, что первые минуты общения с игрой The Sims 2 приведут в восторг кого угодно. Даже самых прожженных циников и симоненавистников. Игра до того беспардонно влюбляет в себя, что разработчиков хочется обвинить в откровенном подхалимаже по отношению к покупателям. Хочется, но не получается. Долгим ли будет роман среднестатистического прожженного циника и The Sims 2 – вопрос второй. Думаю, ответ на него все мы прекрасно знаем. Но это уже проблема жанровых предпочтений. Если ты не любишь такие симуляторы, тут уж ничего не поделаешь. Однако это ничуть не умаляет значимости того факта, что The Sims 2 – одна из самых грамотно сделанных игр в истории. Почти идеальная концепция, придуманная **Уиллом Райтом** (Will Wright) несколько лет назад, наконец-то получила почти идеальное воплощение. Фанатов сериала, которые теперь окончательно потеряют связь с реальностью и на много-много месяцев выпадут в осадок, почти жаль. Столько счастья и сразу – это просто жестоко.

ДЕЛАЕМ НОВЫХ ЛЮДЕЙ

Выбрать уже готовую семью, чтобы не мучиться с созданием собственного семейства симов и поскорее посмотреть на то, что же нового приготовили разработчики, конечно, можно. Теоретически. На практике это абсолютно исключено, потому что ты просто не сможешь пройти мимо «генератора симов» (по науке он называется Body Shop). С его помощью можно создать абсолютно любого персонажа. Я знаю, так говорят разработчики многих игр, но в The Sims 2 все по-честному. Любого – значит, любого. Выбираем: овал лица, полноту щек, ширину скул, высоту лба, очертания подбородка, форму, размер и цвет глаз, расстояние между

ПРОФЕССИЯ – ПРОРАБ

Ты, конечно, читал наше превью и знаешь, сколько всего наобещали разработчики. Что удивительно, абсолютно все эти обещания воплощены в жизнь. В том числе это касается и режима строительства дома. Да, четырехэтажные особняки отныне доступны каждому... У кого хватит денег на их возведение. Чтобы построить многоэтажный дом, нужно сначала заложить фундамент (потом в нем можно будет обустроить уютненький подвальчик). Очень творчески можно подойти и к строительству крыши. Если у дома больше четырех углов, крышу можно сделать довольно навороченной. Значительно больше опций стало доступно для обустройства участка земли перед домом. Принципиальных нововведений по этой части нет, но количество заборчиков, ворот, фонарей и садовых растений поистине впечатляет.












Джульетта, какая ты у меня мягкая!

ДИЗАЙНЕРАМ НА ЗАМЕТКУ

Количество предметов интерьера, доступных в игре, внушает уважение, но назвать его запредельным тоже нельзя. Теперь ты можешь быть на сто процентов уверен: ты способен построить дом в любом стиле, не беспокоясь о том, что нужная тебе мебель не вписывается в интерьер. Для всех шкафов, диванов, стульев, кресел, столов и кроватей предусмотрено несколько вариантов отделки. Обычно около десятка, но иногда и того больше. Так что теперь полет дизайнерской фантазии уже ничто не должно сдерживать.



ними, толщину, изгиб и форму бровей, размер, форму и полноту губ, длину, ширину и вздернутость носа... Картина начинает проясняться? Подожди, это еще не все. Во-первых, ты не только можешь выбрать один из нескольких десятков вариантов для каждого элемента будущей физиономии. Ты волен каждую из них еще и модифицировать – это увеличивает уже имеющееся у нас количество комбинаций (по грубым прикидкам – несколько миллиардов) еще в несколько миллионов раз. Во-вторых, выбором носа, глаз, губ и прочего создание лица не ограничивается. Ведь еще есть прически, бороды, усы, щетина, а главное – косметика. По непонятным причинам бородатыми могут быть только мужики, а вот перманентный макияж можно наложить на кого хочешь. Тени, тушь, румяна, помада – все это к твоим услугам. С их помощью из любой дурнушки можно сделать настоящую красавицу, а невзрачного задохлика превратить в премиленького пупсика. Но разработчикам даже этого всего показалось мало. Если, генерируя своего тысяча пятьсот сорок восьмого персонажа, ты вдруг обнаружишь, что тебе хочется новизны, ты просто берешь и начинаешь создавать глаза, уши, носы, губы, прически, усы, бороды с нуля, ориентируясь исключительно на собственное эстетическое чувство – соответствующий инструментарий прилагается.

Зачем нужна вся эта симостроительная фабрика? Думаю, в конце концов, каждый найдет ей свое применение. Но есть несколько очевидных вариантов ее использования, от которых вряд ли кто-то откажется. Пер-


Правильно, девушки. Не обращайте на меня никакого внимания. Считайте, что меня тут нет.


Ну, зачем я взялась пить с этим чертовым кроликом?

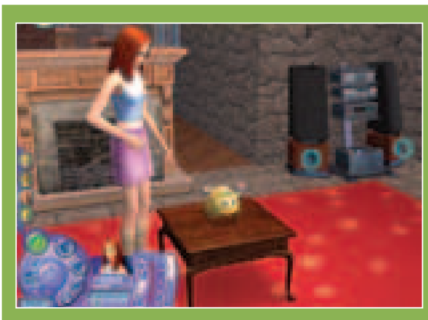
вым делом, конечно, нужно сотворить копию себя. Если ты до сих пор не веришь, что с помощью Body Shop'а можешь создать лицо любого из живущих на Земле людей, внимательнее перечитай предыдущий абзац. Во-вторых, ты можешь создать девушку своей мечты, которая, естественно, будет жить с твоим alter ego в шикарном особняке. Все соседние дома при этом имеет смысл заселить монстрами (ты не представляешь, каких чудовищ можно сотворить с помощью предоставленного разработчиками редактора!) – смешнее будет. При создании целой семьи ты можешь посмотреть, какие дети появятся у симов-родителей. Пролистываешь все возможные варианты и выбираешь понравившийся. У этой опции есть безграничный потенциал применения. К примеру, ты создаешь точную копию себя и своей пассии из реальной жизни. Затем смотришь, что у вас с ней – чисто теоретически, разумеется, – может родиться в отдаленном будущем. Ужасаешься и задумываешься о том, насколько далеко ты хочешь заходить в своих отношениях с возлюбленной. Чтобы удостовериться в точности прогноза, создай копии своих родителей и посмотри, что могло родиться у них. Если среди представленных вариантов увидишь добра молодца, который каждый день смотрит на тебя из зеркала, значит, все точно.

В общем, со всей ответственностью заявляю: Body Shop – это совершенно самостоятельная игра, потенциально представляющая огромнейший интерес даже для тех, кому на The Sims 2 ну совсем наплевать.

ЖИЛИ ОНИ ДОЛГО И СЧАСТЛИВО...

Самым большим сюрпризом при знакомстве с The Sims 2 для меня стало то, что игровая механика практически не изменилась по сравнению с первой частью сериала. Уж не знаю, действительно ли предрелизные материалы убедили меня в том, что геймплей The Sims 2 должен сильно отличаться от оригинальной ***The Sims***, или мне просто хотелось в это верить. Наверное, разработчики правильно поступили, решив оставаться верными традициям. Все-таки поклонников у сериала очень много – пытаться привлечь новую публику, в

СЧАСТЬЕ ПРИВАЛИЛО



Если твой сим счастлив, если ты заботишься о том, чтобы исполнялись все его мечты, он будет в неимоверных количествах получать очки. На них можно будет купить некоторые уникальные предметы – Aspiration Rewards. Счастливый сим может обзавестись денежным деревом или джакузи, специально предназначенной для любовных утех. Наибольшее количество очков стоит эликсир молодости, продлевающий симу жизнь. На мой взгляд, правда, человечки и так живут слишком долго. За особые успехи на карьерном поприще сим получает Career Rewards. Они помогают развивать всем членам семьи некоторые скиллы с чудовищной скоростью. Дома, например, можно построить армейскую полосу препятствий. А можно – обзавестись детектором лжи, научившись обманывать который, персонаж сможет пудрить мозги кому угодно.




Ну, ни фига себе, как вставляет!

КОГДА НЕ ХОЧЕТСЯ ЖИТЬ

The Sims 2 очень дружественно настроена по отношению к играющему. Если у кого-то из симов в жизни наступила полоса неудач, обязательно случается что-нибудь такое, что хотя бы отчасти помогает решить навалившиеся проблемы. Когда одна из моих подопечных долгое время пребывала в депрессии, с неба (в буквальном смысле) неожиданно свалился Social Bunny. Это такой веселый кролик, всегда готовый поддержать любого суицидально настроенного сима. С ним можно поговорить, поиграть, он будет покорно выслушивать неспешные шутки и делать вид, что смеется до колик. На него даже можно наорать – кролик готов на все, лишь бы симу стало легче. Вот такой он хороший.



общем-то, не за чем. Но вот, что удивительно: хотя по большому счету игра и осталась все той же, ее создатели добавили столько всевозможных больших и маленьких финтифлюшек, что она действительно заиграла новыми красками. Все эти новшества буквально вываливаются на тебя уже при первом запуске игры. Они вызывают приступы нездорового ржания и обильное слюноотделение, заставляют глаза округляться, а сердце – биться все чаще. Постепенно эйфория проходит, и тогда начинаешь понимать, что играешь в The Sims четырехлетней давности... Но в этот момент на горизонте показывается новая порция сюрпризов, и здравый смысл снова оказывается в отключке.

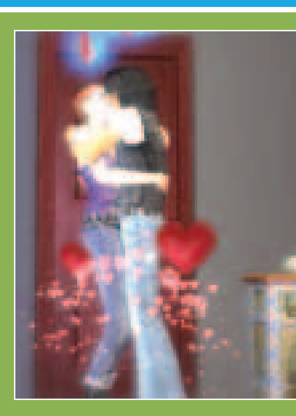
Иллюстрирую. Самый простой способ увидеть максимальное количество новых фич – поиграть в один из трех подготовленных разработчиками «сценариев». Название это, конечно, весьма условно. На самом деле речь идет о выборе определенного района города, где живут несколько семей, между которыми сложились давние дружеские или еще какие отношения. Каждой из них мы можем управлять. Я отправился в Veronaville, где на почтительном расстоянии друг от друга расположились особняки семейств Монти и Капп. Старперы, гордо носившие эти фамилии, недолюбливали друг друга, а вот их детки – Ромео и Джульетта – с удовольствием проводили время вместе. Дела у них шли до того хорошо, что когда я взялся за Монти, Ромео под моим чутким руководством предложил Джульетте остаться у него на ночь, и та без колебаний согласилась. Ну и


Ой, ну, что ты... Не стоило... Ой, я так тронут... Даже не знаю... Ну, хорошо. Я согласен.


Э-э-э... а тут где-то разве не должны стоять стены?



ТЫ НАДОЛГО ЭТО ЗАПОМНИШЬ



В жизни симов случается очень много памятных событий. Так много, что все ты вряд ли упомнишь. Специально для того, чтобы ни один важный момент не был забыт, существует панель воспоминаний. Это своего рода мини-дневник сима, куда записывается все самое важное, что с ним происходит: «Вчера устроил вечеринку – гости подыхали от скуки. Полный провал. Я всех ненавижу»; «Попытался завалить Тутси – был послан. По-прежнему всех ненавижу»; «Меня выгнали с работы – второй день сижу без еды и без денег. Я уже говорил, что всех ненавижу?». Твоя задача – сделать так, чтобы воспоминания симов были исключительно приятными. От этого зависит их счастье в жизни!

бурная же была ночь, скажу я тебе! Немного потискав возлюбленную, Ромео вместе со своим другом Меркуцио отправился играть в ***SSX 3*** (чумовой сноубординг от **Electronic Arts**), предоставив Джульетте возможность самой накрыть себе на стол, приготовить ванну, а потом поспать на скамейке во дворе. Вообще, сложно понять, что эта красавица нашла в Ромео. Мало того, что этот увалень ходит в идиотской шапочке, так он еще и ужасно невоспитан: чавкает, рыгает, ругается с родителями, прыгает на дорогих диванах... Я уж не говорю о том, что он пытается совратить малолетнюю девицу. Правда, довести дело до конца ему все равно не удалось бы при всем желании. Разработчики позаботились о том, чтобы подростки могли лишь целоваться в засос и, мягко говоря, трогать друг друга, а вот заниматься чем-то более нетривиальным – только по достижении совершеннолетия.

Довольно скоро Монти мне наскучили, и я решил посмотреть, как идут дела у Каппов. На первый взгляд могло показаться, что у них все прекрасно. Денег куры не клюют, дом огромный, счастливый отец воспитывает троих замечательных детишек. Но это только на первый взгляд. На самом деле хорошо все было только у Джульетты, которая души не чаяла в Ромео и словно не замечала, как бесится отец каждый раз, когда тот появлялся в доме. Брат и сестра Джульетты никак не могли наладить личную жизнь, пропускали школу, получали плохие отметки. По дому они ходили злые, на всех кидались. Консорт, глава семейства, все больше тяготился тем, что долгие годы живет без любимого человека. Да еще этот чумовой призрак, поселившийся на семейном кладбище, постоянно терроризировал жителей дома, в результате чего им приходилось вдвое чаще обычного стирать нижнее белье... Со временем все это сказалось и на Джульетте. У нее чаще случались приступы депрессии, так что она решила приобрести экспериментальное устройство, создатели которого обещали, что его ношение на голове способствует улучшению настроения. Какое-то время действительно помогало, но в один прекрасный день что-то в нем закоротило, и Джульетта умерла.

Прошло время. О смерти Джульетты все стали забывать. Ромео перестал появляться в доме, и всем стало гораздо спокойнее. Консорт даже нашел себе пассию – мужа своей бере-





КУДА ПОДАТЬСЯ?



Одной из самых удачных находок, впервые использованной разработчиками в ***The Sims: Hot Date***, стала возможность отправлять симов в публичные места. В ***The Sims 2*** они присутствуют изначально – expansion pack'ов ждать не надо. Одни из них предназначены исключительно для увеселения. Именно туда симов можно отправить на свидания. Но некоторые общедоступные заведения выполняют вполне утилитарные функции. Например, супермаркеты, где можно закупить продукты на месяц. Главное, чтобы холодильник оказался достаточно большим.



Мой пупсик, ты у меня самый сладенький!

менной соседки... В общем, стали все жить поживать и добра наживать. На этом надо бы и закончить, но The Sims 2 – это вам не абы какая игрушка, которую можно пройти за жалкие 100-200 часов. The Sims 2 – это надолго.

...И УМЕРЛИ В ОДИН ДЕНЬ

Несмотря на небольшое количество действительно значимых нововведений, The Sims 2 все равно приведет в восторг всех поклонников изобретенной Райтом концепции. Дело в том, что жизнь симов стала намного более разнообразной и полноценной. Сами симы теперь куда больше похожи на людей. В основном благодаря бесчисленным финтифлюшкам. В частности – благодаря невероятному количеству вариантов взаимодействия симов друг с другом и с предметами интерьера. Теперь ты можешь зажечь камин, посигать на диване, разнести кукольный домик, наорать на жену, спеть серенаду соседу, устроить приглашенному в гости директору частной школы экскурсию по дому, попрыгать в зловонной луже, оставленной кем-то возле унитаза. Симы способны делать практически все, чем мы сами занимаемся каждый день.

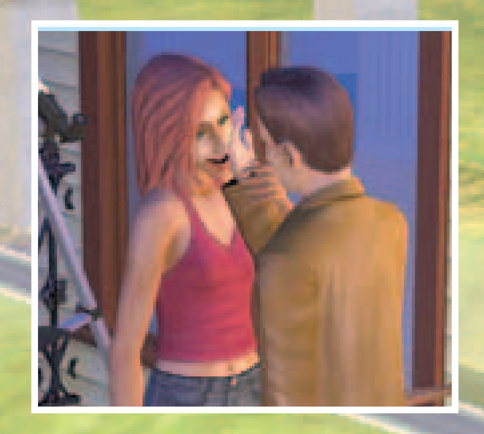
Впрочем, это не главное. Главное то, что отныне наши подопечные смертны. Жизнь сима разделена на пять периодов: младенчество, детство, тинэйджерство, взрослая жизнь и старость. Беспокоиться о том, что они помрут раньше времени особо не стоит: симы живут несколько десятков игровых суток – этого вполне достаточно (иногда, даже более чем), чтобы тебе захотелось понянчиться с новыми человечками. В каждом возрасте у персонажей появляются свои проблемы. Сначала неплохо бы научиться ходить, говорить и не писаться по ночам. Потом начинаются трудности со школой, которую почему-то нельзя безнаказанно прогуливать. Потом – первая любовь, первая домашняя вечеринка (напиваться симы, кстати, по-прежнему не умеют), первая работа, первое «мама, я сегодня останусь у друга на ночь, ты не волнуйся, все будет круто, завтра с утра позвоню, пока». Потом – потеря девственности, первый роман втроем, первая свадьба, первый ребенок, которого неплохо бы научить ходить, говорить и не писаться по ночам, которому придется помогать с домашними заданиями для школы и наставлять на путь истинный при выборе пассии... Ну, а под конец – пенсия, внуки,



Только и делаю, что хочу и жру. Меня уже разнесло, как корову, а я все равно жру. И продолжаю хотеть жрать.



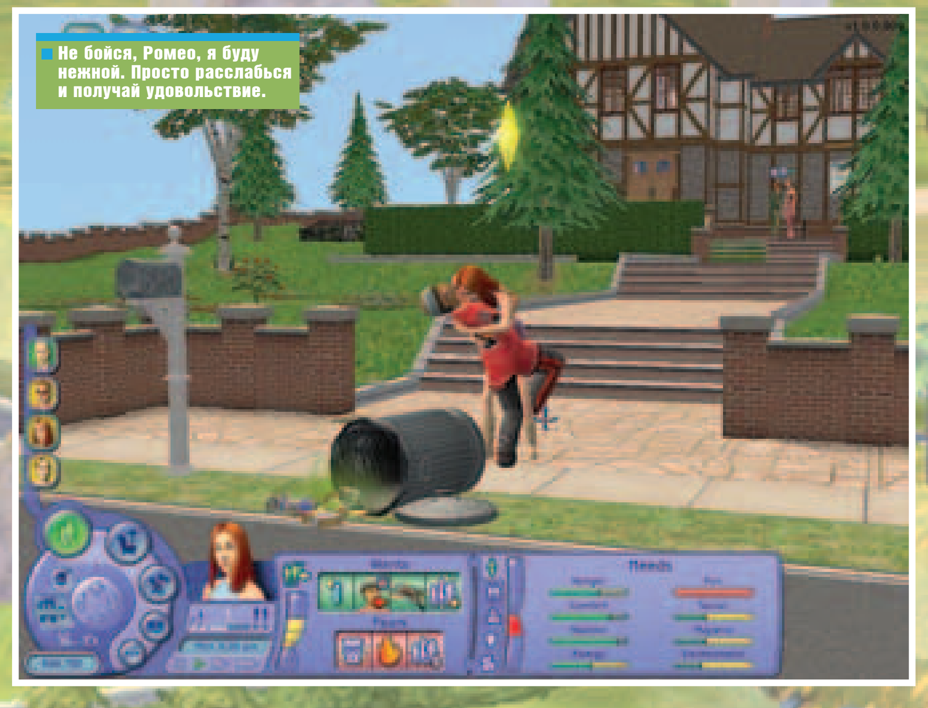
Ля-ля-ля-ля-ля... я сошла с ума. Какая досада...



ОБЫКНОВЕННАЯ ИСТОРИЯ

В *The Sims 2* есть Story Mode. Звучит угрожающе, не правда ли? На самом деле здесь этот термин имеет совсем иное значение, чем то, к которому мы привыкли. Во время игры ты можешь снимать на фото все, что кажется тебе интересным. Затем, используя полученные кадры, составляешь семейный фотоальбом и, таким образом, рассказываешь историю жизни твоих симов. Ты сам выбираешь, в каком порядке размещать фотографии, ты можешь сделать подписи для каждой из них. Хотя наслаждаться созданными своими руками фотосагами в одиночестве тоже можно, куда интереснее выложить их на сайте игры и узнать, что другие геймеры о них думают. Помимо фотографий, кстати, встроенный инструментарий позволяет снимать и видеоролики. Заниматься созданием семейных хроник иногда даже интереснее, чем воспитывать симов. Хотя особых возможностей для монтажа разработчики нам не предоставили, видеоархив все равно заполняется очень быстро.





Не бойся, Ромео, я буду нежной. Просто расслабься и получай удовольствие.

шахматы по вечерам, завещание и красивый-красивый памятник под раскидистым деревом в каком-нибудь тихом месте.

Второе важнейшее нововведение – наличие у симов индивидуальности. Теперь наши человечки – это не просто набор характеристик и умений. У каждого из них есть цель в жизни. Кто-то хочет заработать кучу денег, кто-то – стать известным, а кто-то – переспать со всеми живущими в округе. В зависимости от факторов, которые больше всего мотивируют сима, формируются его текущие цели. Причем они зависят еще и от возраста человечка. Дети, например, стремятся подружиться с братьями и сестрами, хотят, чтобы родители помогали им с уроками, надеются получать хорошие оценки в школе. Взрослые мечтают о сексе, о детях, о карьерном росте, о том, чтобы увидеть призрак кого-нибудь из своих недоброжелателей... При этом у симов есть еще и страхи. Одни боятся потерять любимого человека, другие – наделать в штаны при людях, третьи – получить по морде при попытке потрогать кого-нибудь за филейные места на вечеринке. Если сим счастлив, если осуществляются все его мечты, он всегда весел, ему становится еще легче добиваться желаемого, он даже живет дольше. Если же каждый день исполняются его самые жуткие страхи, он впадает в депрессию. Если ничего не предпринять, дело кончится плохо.

ПРЕМИЛЕНЬКИЕ ЧЕЛОВЕЧКИ

Теперь о графике. Графике, которая стала бичом The Sims, и за которую создателей The Sims 2 будут носить



Детки! А папа у вас не такой уж мазила, как вы думали.



Елки, зачем же я вчера столько пил?





У НИХ ЕСТЬ ГЕНЫ



Разработчики преподносят тот факт, что у симов есть ДНК, как одно из главных нововведений. Генетические эксперименты действительно очень интересны. Но возможность передачи определенных черт характера и внешности по наследству от родителей к детям не занимает уж очень значимого места в игровом процессе. Чтобы прочувствовать всю прелесть того, что у симов теперь есть гены, тебе придется провести за *The Sims 2* довольно много времени. Почему? Да потому что твоим подопечным придется сначала «сделать» ребенка, потом родить его, а тебе нужно будет еще дождаться, пока он вырастет, чтобы убедиться, что он действительно похож на родителей. Я, кстати, сильно усомнился во вменяемости всей этой системы, когда на руках у белой мамы увидел черного младенца. Потом, правда, вспомнил, что отец у него действительно африканских кровей. Почему вспомнил? Да потому что эта сволочь фактически бросил беременную жену и ушел жить к любовнице. С годами, кстати, ребенок стал все больше и больше походить на эту скотину, как внешне, так и по характеру.

на руках. Игра удивительно красива. Причем это не показная хай-тековая красота ***Doom 3*** или ***Far Cry***. The Sims 2 выглядит очень по-домашнему. Дизайнеры сделали все, чтобы с первых же минут расположить геймеров к игре. Так как она стала полностью трехмерной, ты можешь смотреть на все происходящее с очень близкого расстояния. Заглядывать в ванные комнаты и спальни, когда там происходит волшебство, стало на порядок интереснее (хотя ненавидимые всем прогрессивным человечеством пиксели, скрывающие срам, никуда не делись). Вопреки ожиданиям, симы выглядят даже чуть лучше, чем человечки в ***Singles***. А уж как они анимированы! При общении симы постоянно жестикулируют. Причем так активно, что для понимания того, о чем идет речь, не нужно никакого перевода с тарабарского на нормальный язык. В целом качество графики настолько высоко, что разработчики еще как минимум года полтора-два могут выпускать expansion pack'и, не опасаясь, что их обвинят в моральном устаревании созданной ими технологии.

ПРАВДА ЖИЗНИ

Благодаря наличию конкретных целей, которых каждый сим хотел бы достичь в течение жизни, играть стало намного интереснее. Теперь у нас есть стимул что-то делать и к чему-то стремиться. Хотя, по большому счету, очки, получаемые нашими подопечными, и символизирующие жизненное благополучие, сами по себе представляют не очень большую ценность. Рано или поздно приходит осознание того, что мы по-прежнему









Давай сделаем это прямо здесь, среди грязных тарелок, вилок и ножей!

ВЗРОСЛЕТЬ НАДО С УМОМ



Пока симы-дети еще маленькие, они не мечтают ни о деньгах, ни о славе, ни о карьере, ни о девках. Главное их желание в жизни – поскорее вырасти, чтобы не подчиняться больше родителям, не ходить в ненавистную школу и смотреть телевизор до ночи. При этом старшие родственники могут проводить с ребенком воспитательные беседы, поощряя развитие тех или иных черт характера. Когда ребенок станет подростком, тебя спросят, чего он должен хотеть от жизни (о том же тебя спрашивают при генерации взрослых симов в начале игры). От этого выбора будет зависеть вся его дальнейшая жизнь. Есть, кстати, и еще один важный момент, который нужно учитывать, когда сим приближается к следующему жизненному этапу – чем лучше у него складывалась судьба накануне взросления или старения, тем счастливее он будет в последующие годы.

играем не ради какой-то конкретной цели, а лишь ради того, чтобы добиться совершенно абстрактного счастья: семейного, карьерного или, скажем, плейбойского. Это – главный и едва ли не единственный недостаток The Sims 2. Ведь концепция игры не изменилась. Да, она была хоть и гениальна, но далеко не безупречна. Из-за этого хардкорные геймеры, которые никогда особенно и не жаловали The Sims, не смогут просидеть за The Sims 2 долгие часы. Хотя, в отличие от первой части сериала, во второй достаточно много действительно оригинальных и смешных фишек, ради которых хардкорщик может уделить The Sims 2 хотя бы неделю. А потом – кто знает – еще и вернется к игре через пару месяцев. А вот те, кто против концепции проекта ничего не имел, получат почти идеальную игру. Ей-богу, даже не знаю, к чему здесь можно придраться, кроме того, что The Sims 2 все равно рано или поздно надоест. Но, раньше, чем это случится, разработчики выпустят первый expansion pack, и проблема снова отойдет на второй план...

Назвать сиквел самого популярного на PC сериала «игрой не для всех» язык не поворачивается. Но и рекомендовать ее всем и каждому тоже нельзя. Если финтифлюшки тебя цепляют, тогда ты просто обязан взглянуть на этот проект. Я вот, например, жестоко лишенный review-копии The Sims 2 после нескольких дней общения с ней, собираюсь после релиза дни и ночи напролет не вылезать из Body Shop'а. И даже не пытайтесь меня отговаривать...



Что-то мне в рукава поддувает.



Ой, какой ты большой у меня уже стал...

Акелла

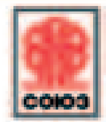
Порт Рояль 2

Port Royale 2

Port Royale 2 - это продолжение одной из лучших морских стратегий 2003 года! На дворе семнадцатое столетие, место действия - Карибское море. Вам предстоит заняться торговлей с 60 странами мира, выполнять заказы торговцев, дипломатов и даже королей различных держав или же встать на путь

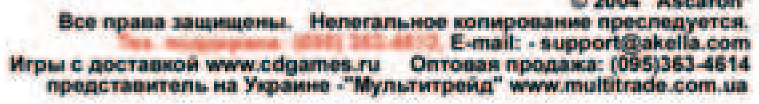
- *Постройте своими руками огромный мир, в котором более 60 городов с милыми домиками, заводскими зданиями, и особыми строениями для наилучшего процветания!*
- *Огромные кампании, а также масса сценариев и режим обучения;*
- *Ваши возможности бесконечны - играть можно столько, сколько вашей душе угодно!*
- *16 различных типов кораблей, созданных в детальном соответствии с историческими прототипами;*
- *Великолепные морские сражения в прекрасном графическом исполнении.*

STRATEGY ASCARON LINE











Текст: Иван Гусев, Иван Закалинский



■ В Китае Duke Nukem Forever продается на каждом углу.

Duke Nukem Forever, пожалуй, самый известный долгострой в истории человечества, все еще подает признаки жизни. На официальном сайте компании **3D Realms** появилось сообщение, общий смысл которого сводится к тому, что «DNF все еще в разработке». А вот в Китае Duke Nukem Forever уже вышел. На форуме той же 3D Realms появилась фотография из КНР, на которой в центре лотка с пиратской продукцией гордо красуется коробка с DNF. Правда, на поверку диск содержал всего лишь видео с **E3** бог знает какого года.





■ Манга – это не фрукт, а японские комиксы.

Компании **Blizzard Entertainment** и **Tokyopop Inc.** в феврале будущего года планируют начать выпуск манги, действие которой происходит во вселенной ***WarCraft***. Главными героями комикса станет голубой дракон (цвет кожи у него такой, не подумай чего), который принял человеческую форму, чтобы попытаться спасти свою расу от истребления, и таинственная девица. Авторы комикса обещают рассказать закрученную историю в любимом многими мире. Фанаты замерли в ожидании.

KOTOR 3 ПОД УГРОЗОЙ

В **LucasArts** – реструктуризация, и это печально. Слово «реструктуризация» в последнее время стало почти ругательным, ведь за ним кроются массовые увольнения, строгая экономия и закрытие амбициозных проектов.

– Возглавив LucasArts в начале мая, я окинул наш бизнес критическим взглядом, – разглагольствует глава компании **Джим Вард** (Jim Ward). *– Я пришел к выводу, что ради будущих успехов, нам придется решиться на фундаментальные перемены.*

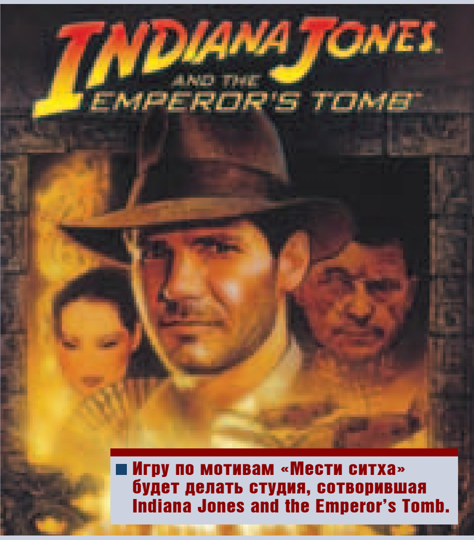
События в LucasArts развиваются по уже привычному сценарию. На пособие по безработице подали 31 человек. Как ни странно, почти все уволенные трудились над еще не анонсированным ***Star Wars – Knights of the Old Republic 3***. Работа над ролевой игрой временно (или безвременно) заморожена. Другой проект компании – игра по третьему эпизоду «Звездных войн» – ***The Revenge of Sith*** – передана в разработку студии **The Collective**, выпустившей два года назад крепкий экшен ***Indiana Jones and the Emperor's Tomb***. Руководство LucasArts пытается подсластить пилюлю, сообщая о том, что бывший продюсер **Electronic Arts Питер Хиршман** (Peter Hirschmann) назначен новым вице-президентом компании по игровым разработкам и теперь, дескать, все будет хорошо. Увы, что-то не верится.



■ Герои KOTOR тоже вели постоянную борьбу за выживание.



■ KOTOR II разрабатывает не LucasArts, а сторонняя студия.



■ Игру по мотивам «Мести ситха» будет делать студия, сотворившая Indiana Jones and the Emperor's Tomb.

МАКГИ РАБОТАЕТ С РОМЕРО

Америкэн МакГи (American McGee) – из тех людей, о которых говорят «и швец, и жнец, и на дуде игрец». После выхода великолепной, но коммерчески провальной ***Alice***, ни одна из его задумок не дожила до «золота», однако он по-прежнему считается культовым гейм-дизайнером современности. В настоящее время в его портфолио находится сразу несколько проектов: ***American McGee's Oz*** (заморожен), ***American McGee's Grimm*** (заморожен), ***Scrapland*** и ***Bad Day LA*** (оба издаются компанией **Enlight Software**, где МакГи сейчас трудится на посту креативного директора). Казалось бы, дел на десять лет хватит. Однако МакГи не был бы Америкэном, если бы не фонтанировал идеями. Свою новую игру он решил делать вместе с Ромеро. Нет, не с Джоном, а с Джорджем. Напомним, **Джордж Ромеро** (George Romero) – культовый режиссер ужастиков, подаривший миру такие шедевры, как «**Ночь живых мертвецов**», «**Рассвет мертвецов**» и «**День мертвецов**». МакГи объявил, что его компания **The Mauretania Import Export Company** (TMIEC), совместно со студией **Asylum Entertainment** и Ромеро, создают «самую мрачную игру в истории человечества» – ***The City of Dead***.

– Джордж Ромеро – отец всех фильмов о зомби, – говорит Америкэн МакГи. *– Такие игры, как **Resident Evil** и **Doom** позаимствовали стиль и атмосферу из ранних фильмов Ромеро.* Сейчас МакГи ищет издателя для своего очередного амбициозного проекта, который, по его мнению, по продажам должен заткнуть за пояс Resident Evil. Найдет – сообщим.



■ Добро должно быть с кулаками. Или с бензопилой.

■ В городе мертвых туристов не любят.

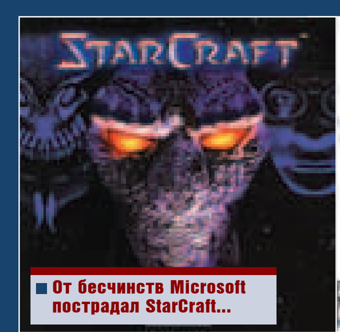
WINDOWS XP ПОССОРИЛАСЬ С ИГРАМИ

Не со всеми, конечно, но все равно список довольно внушительный. Предупреждая волнения в массах, корпорация **Microsoft** опубликовала официальный перечень программ и игр, с которыми новый Service Pack для Windows XP не собирается работать корректно. Причина беды в том, что встроенный фаерволл будет пресекать автоматические попытки игр соединиться с интернетом через порты, которые наиболее часто используются хакерами для атак. Конечно, "продвинутые" пользователи смогут либо отключить фаерволл вовсе, либо запретить ему блокировку информации, проходящей через "взрывоопасные" порты, но у обычных юзеров наверняка возникнут проблемы.

А теперь, собственно, обещанный список наиболее известных игр, с которыми могут возникнуть проблемы:

- ***Command & Conquer: Generals***
- ***Command & Conquer: Generals Zero Hour***
- ***Freedom Force***
- ***Max Payne 2: The Fall of Max Payne***
- ***Medieval Total War***
- ***Serious Sam: The Second Encounter***
- ***Star Wars: Knights of the Old Republic***
- ***StarCraft***
- ***Rainbow Six 3: Raven Shield***
- ***Unreal II***
- ***Unreal Tournament 2003***
- ***Unreal Tournament Game of the Year Edition***
- ***WarCraft III: Reign of Chaos Collector's Edition***

Проблемы с интернетом возникнут не только у однопользовательских проектов, но и таких многопользовательских монстров, как Unreal Tournament 2003, StarCraft и WarCraft III. Microsoft объясняет безобразное поведение своего нового сервис-пака тем, что игры используют устаревшие и потенциально опасные способы передачи данных. Кому-нибудь стало легче от подобного пояснения?



От бесчинств Microsoft пострадал StarCraft...



И Unreal Tournament 2003...


И WarCraft III – тоже.

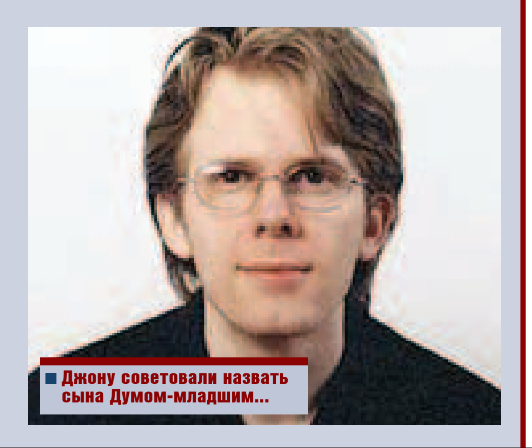
НОВЫЙ ШЕДЕВР КАРМАКА

Джон Кармак (John Carmack), ведущий программист **id Software**, в свободное от работы над ***Doom3*** время, вместе со своей супругой Анной, был занят другим проектом. Не известно, как долго длилась стадия планирования, но, после девяти месяцев кропотливой разработки, настало время релиза, и 15 августа у Джона... родился сын. Трехкилограммового первенца Кармака назвали Райаном. Вся редакция журнала **«PC ИГРЫ»** присоединяется к поздравлениям и желает талантливому разработчику новых творческих успехов.

А вот другой проект Кармака потерпел крах. Уже не первый год Джон возглавляет компанию **Armadillo Aerospace**, которая конструирует частный космический корабль. Удивлены? На самом деле, Джону есть за что бороться, ведь, если он изготовит работающий образец, то получит 10 миллионов долларов. Такая награда установлена крупным неправительственным фондом для создателя частного звездолета. Увы, в ходе недавних тестов ракета Кармака, стоимостью в 35 тысяч долларов, потерпела аварию и разбилась. Кармак долго не горевал.

– Хорошо, что продажи Doom 3 столь высоки, – порадовался он. И добавил, что не собирается прекращать исследования.

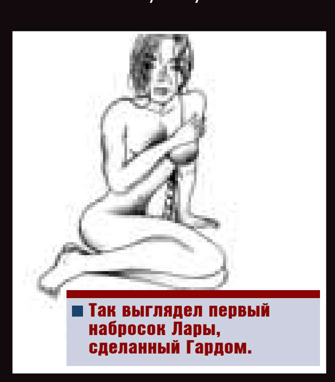
Через несколько минут от ракеты Кармака останутся лишь воспоминания.


Джону советовали назвать сына Думом-младшим...


Тоби Гард: возвращение блудного сына.

Тоби Гард (Toby Gard), один из многочисленных «отцов» Лары Крофт, вернулся в семью после долгого отсутствия. В 1995 году Гард и сотоварищи основали студию **Core Design**, которая вскоре подарила миру сериал ***Tomb Raider***. Спустя несколько лет Тоби подался на вольные хлеба и вплоть до 2004 года корпел над приключенческой игрой ***Galleon*** в составе независимой студии **Confounding Factor**. Увы, Galleon не оправдал возложенных на него надежд и затонул, утянув за собой на дно и Confounding Factor. Однако Гард недолго оставался без работы. Ему предложили должность ведущего дизайнера в **Crystal Dynamics**, компании, принадлежащей **Eidos Interactive**. Не сложно догадаться, что за проект вверили в руки Тоби. Конечно же, ***Tomb Raider 7***. Фэны серии счастливы, руководство Eidos Interactive довольно потирает ладони. Время покажет, сумеет ли Гард приструнить распоясавшуюся по причине безотцовщины Ларочку, или Tomb Raider на веки вечные канет в пучину забвения...


С Galleon не получилось, и Гард вновь переключился на Лару Крофт.


Так выглядел первый набросок Лары, сделанный Гардом.


Немцы во всех грехах обвинили поляков. А те обиделись...

Польская общественность лютует: оказывается, из стратегии в реальном времени ***Codename: Panzers*** можно сделать вывод, будто бы Вторую мировую войну развязала Польша! На сенсационный вывод наталкивает внутриигровая радиопередача, в которой немцы сообщают о вероломном нападении польских войск. Подобный факт действительно имел место в истории: в поисках предлога для наступления, фашисты сымитировали атаку на собственную радиостанцию, свалив вину на поляков. Не совсем понятно, польские геймеры развлекаются или ищут повод продемонстрировать уязвленную национальную гордость?




«Жестокие игры – запретить! Разработчиков – расстрелять!».

Политик **Лиланд Йи** (Leland Yee), борец против игр и виртуальной жестокости, одержал победу: предложенный им законопроект одобрен сенатом штата Калифорния, и теперь для вступления в силу ему не хватает лишь подписи губернатора **Арнольда Шварценеггера** (Arnold Schwarznegger). К счастью для калифорнийцев, закон не накладывает никаких ограничений на продажу игр. Единственная его цель – заставить каждого продавца разместить у себя в отделе с играми объявления, информирующие покупателей о рейтинговой системе ESRB. Чтобы знали, что покупают!

NEVERWINTER NIGHTS 2 БЫТЬ!


Познакомьтесь с одним из будущих врагов, пока безымянным.

О том, что ***Neverwinter Nights 2*** находится в разработке, уже давно шептались по углам. Шила в мешке не утаишь, и компания **Atari** решилась на официальный анонс. Итак, Neverwinter Nights 2, сиквел превосходной ролевой игры от **BioWare**, куется вот уже несколько месяцев. Однако кузнецы – не из BioWare. Не спешите расстраиваться, студия, которой поручили ответственное задание, немногим уступает именитым канадцам и сейчас как раз заканчивает сиквел к ***Star Wars: Knights of the Old Republic***. Разумеется, речь идет об **Obsidian Entertainment**, где собрались выходцы из **Black Isle Studios** и **Interplay** во главе с легендой геймдева **Фергюсом Уркхартом** (Feargus Urquhart). Последний, напомним, стоял за такими легендарными играми, как ***Fallout*** и ***Planescape: Torment***. Фергюс уверяет, что его ребята к 2006 году создадут совершенно новую, умную и увлекательную игру.

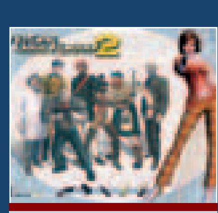
– Наша цель: взять все самое лучшее, чему мы научились, создавая Fallout и Planescape: Torment, и сделать действительно классную одиночную компанию, – говорит Уркхарт.

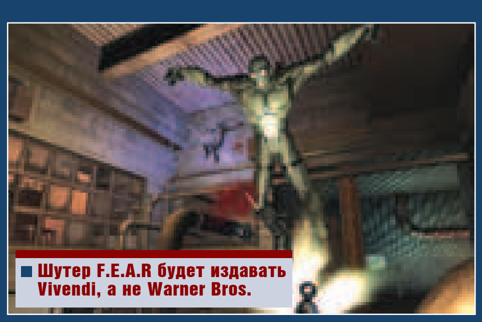

Уркхарт – человек слова. Если сказал: «Будет шедевр!», значит, будет.

Однако компания BioWare не собирается выпускать Neverwinter Nights 2 из поля зрения, а даже обещает помочь советами и технологиями. Кстати, на следующий день после анонса NWN 2, из офиса BioWare пришло сообщение: канадцы зарегистрировали, как торговую марку, свой новый движок – **Bioware Eclipse Engine**. По слухам, именно на этом высокотехнологичном движке мечты создается Neverwinter Nights 2. Впрочем, эксперты расходятся во мнениях – одни уверяют, что на Eclipse творят ***Jade Empire***, другие настаивают на ***Dragon Age***, а третьи с пеной у рта доказывают: на новом движке сейчас ваяют сразу несколько игр.

УДАЧНОЕ ПРИОБРЕТЕНИЕ «БРАТЦЕВ»

Совсем недавно **Джейсон Холл** (Jason Hall) покинул свою alma mater – студию **Monolith Productions** (в 1994 году он был одним из ее основателей) и возглавил игровое подразделение киномагната **Warner Bros.** За несколько месяцев, проведенных на новом посту, Холл ничем особым не отличился, кроме популистского заявления о том, что отныне игроделов будут наказывать, если их игры по лицензиям от «братцев», плохо примут критики. И вот – первое серьезное деяние Джейсона Холла. С его легкой руки Warner Bros., ранее владевшая лишь небольшим пакетом акций Monolith Productions, купила компанию с потрохами. Как оказалось, Холл не забыл бывших коллег. Теперь под крылышком у «братцев» греется студия, подарившая миру отличные игры: ***Aliens vs. Predator 2***, ***Tron 2.0*** и обе части ***No One Lives Forever***. В ближайших планах Monolith Productions – выход онлайновой забавы ***The Matrix Online*** и экшена ***F.E.A.R.*** Правда, к их судьбе Warner Bros. не имеет особого отношения – первую будет издавать **Sega**, а вторую – **Vivendi Universal Games**. Но ведь не за горами новые проекты!


В Monolith все рады новому хозяину.


Шутер F.E.A.R будет издавать Vivendi, а не Warner Bros.


The Matrix Online, от которой отказалась Ubisoft, приютила Sega.

УВЕ БОЛЛ НАНЯЛ ТЕРМИНАТОРА

Режиссер **Уве Болл** (Uwe Boll) даром времени не теряет. В то время, как голливудские продюсеры уже который год не знают, с какого бока подойти к ***Doom*** или, скажем, ***American McGee's Alice***, немецкий ремесленник работает, не покладая рук. На экраны кинотеатров уже вышел ***House of the Dead***, завершилась работа над ***Alone in the Dark*** с **Кристианом Слэйтером** (Christian Slater) в главной роли, а в августе в Румынии начались съемки ***BloodRayne***. За штурвалом – все тот же капитан Уве. Однако команда корабля приятно удивляет. Роль сексапильной полувампирши Рэйн досталась терминатору T-X, в миру известной, как **Кристанна Локен** (Kristanna Loken).

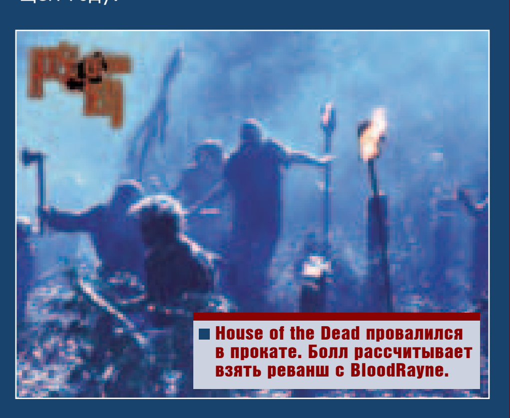
Локен все время достаются роли сугубо положительных героинь.

– Кристанна Локен идеально подходит для BloodRayne, – говорит Болл и глазки его похотливо бегают. *– Она сильная, высокая, атлетичная и сексуальная – такая, какой и должна быть главная героиня BloodRayne.*

Интересно, как Кристанна будет смотреться с красными волосами?

Звезды второго плана – тоже не из той подворотни. Свои подписи под контрактами поставили актер-интеллектуал **Бен Кингсли** (Ben Kingsley), а также **Майкл Мэдсен** (Michael Madsen) и **Мишель Родригез** (Michele Rodriguez) – оба, кстати, недавно подарили свои голоса персонажам гоночного экшена ***Driv3r***. Мэдсен исполнит роль известного охотника на вампиров Владимира, а Родригез перевоплотится в Катарину, одну из основательниц Общества Серы, секретной организации, нанявшей Рэйн на борьбу с инфернальной нечистью.

В кинотеатры BloodRayne попадет в следующем году.

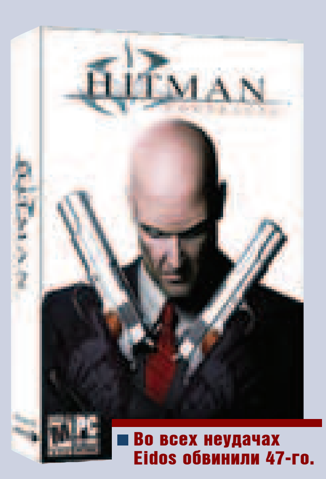


House of the Dead провалился в прокате. Болл рассчитывает взять реванш с BloodRayne.

СЕЗОННАЯ РАСПРОДАЖА

Английская компания **Eidos Interactive** напоминает жеманную куртизанку. В мае из головного офиса неслись возмущенные восклицания: «Кто сказал, что нас покупает **Electronic Arts** или **Microsoft**? Чушь! Не бывать такому никогда!». При этом никто не отрицал, что компания не в лучшей форме, и, благодаря тому, что ***Hitman: Contracts*** не стал бестселлером, а другие проекты задерживаются в разработке, терпит большие убытки.

Прошло всего лишь несколько месяцев, и Eidos Interactive признала: переговоры действительно ведутся. Пресс-служба компании прикрывается отмазками о «предварительном обсуждении возможного бизнес-сотрудничества», но мы, люди взрослые, прекрасно понимаем: английская контора выставлена на продажу. Кто станет новым хозяином Eidos Interactive – пока не совсем ясно. На компанию имеют виды и Electronic Arts, и Microsoft, и **THQ**, однако главным претендентом считается **Ubisoft**. Предположительная стоимость сделки – 215 миллионов евро. Патриоты в ужасе: если договор будет подписан, Туманный Альбион останется без собственных компаний-издателей. Ни дать ни взять – национальный позор!



Во всех неудачах Eidos обвинили 47-го.



Лара Крофт ищет попутчика.



«Третий Рейх» будет ярким и динамичным.

В свое время заявление **Irrational Games** о том, что компания будет самостоятельно издавать ***Freedom Force vs. the Third Reich***, наделало много шума. Не принято так в большом бизнесе, чтобы разработчик издавал свой продукт. Однако в Irrational Games решили обойтись без посредников. Компаниям-издателям пришлось довольствоваться правами на распространение. Первыми в очереди оказалась **Vivendi Universal Games**. Она заграбастала права на дистрибьюцию FFVTR в Северной Америке. Игра выйдет в самом начале 2005 года.



В Jaws нас ожидает «взгляд изнутри» на акул-убийц.

«Челюсти» возвращаются. Это не название нового фильма об акуле-убийце, а смысл анонса, сделанного **Majesco**. Компания приобрела права на использование сюжета и персонажей самого кассового фильма 1975 года. Мультиплатформенное развлечение ***Jaws*** попадет на прилавки в 2005 году, накануне тридцатилетнего юбилея «Челюстей».

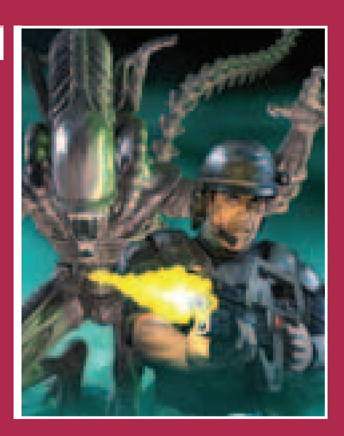
– «Челюсти» – это классика, – заявил глава Majesco **Джесси Саттон** (Jesse Sutton). *– В фильме смешаны экшен, приключения и саспенс. Наша игра состоит из тех же элементов, за одним исключением – акула, в каком-то смысле, отомстит.*

Так что готовьтесь разбивать в клочья рыбацкие лодки и поедать пачками отдыхающих.

Текст: Иван Гусев, Иван Закалинский

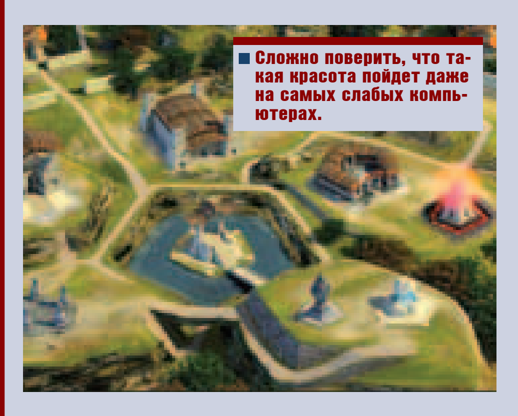

Уговорили, я буду играть в Stronghold 2.

Кто же не мечтает о собственном фамильном замке? Если ты так и не построил идеальную крепость в градостроительной стратегии ***Stronghold***, разработчики из **Firefly Studios**, анонсировав ***Stronghold 2***, дарят тебе второй шанс. Сиквел не обещает кардинальных отличий от оригинала в плане геймплея. Отгрохай собственную цитадель, выдержи осаду и сравняй с землей замок соседа – вот и весь смысл игры. Главное новшество Stronghold 2 – полностью трехмерный движок. Также обещаны новые кампании, в одной из которых можно полностью углубиться в создание замка, не отвлекаясь на военные действия.

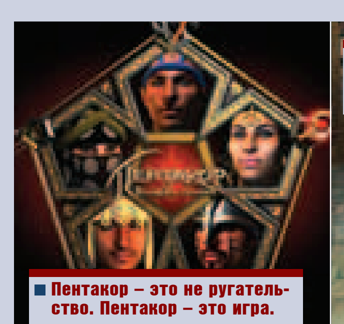


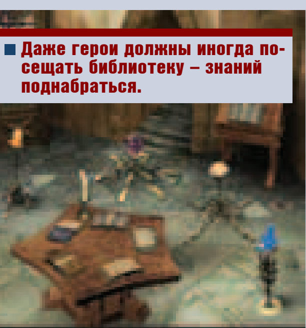
В конце этого года ожидается нашествие Хищников! **Eurocom Entertainment** в ноябре представит свой экшен ***«Хищник: Бетонные Джунгли»***. А в конце октября в российский прокат выходит фильм ***«Чужой против Хищника»***. Хочешь первым увидеть новый фильм – на закрытом предпремьерном показе? Тогда ждем от тебя ответ на вопрос: **В какие годы происходят события игры «Хищник: бетонные джунгли»?** Первые 200 человек, приславшие правильный ответ, получат пригласительные на закрытую премьеру фильма «Чужой против Хищников» и шоу-программу с розыгрышем призов. Присылайте ответы на адрес **contest@pc-games.ru** и ждите пригласительный!

ПЕНТАКОР ПРИГЛАШАЕТ ТЕСТЕРОВ


Сложно поверить, что такая красота пойдет даже на самых слабых компьютерах.

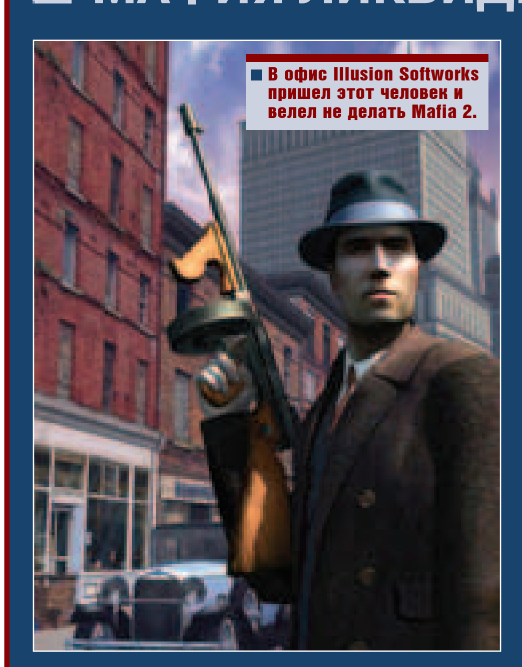
В скором времени увидит свет новая перспективная онлайновая игра от российских разработчиков. Молодая команда **«Мобос»** анонсировала глобальную многопользовательскую стратегию ***«Пентакор. Владыки граней»***.
В отличие от большинства современных онлайновых браузерных игр, заполонивших рунет, Пентакор имеет все шансы стать настоящим прорывом в своем жанре. И действительно, взглянув на первые скриншоты, достаточно трудно поверить, что подобные графические красоты реализованы на основе Macromedia Flash. Для игры не потребуется ни мощный компьютер, ни инсталляционный файл – достаточно обычного браузера и модемного соединения с интернетом.


Пентакор – это не ругательство. Пентакор – это игра.

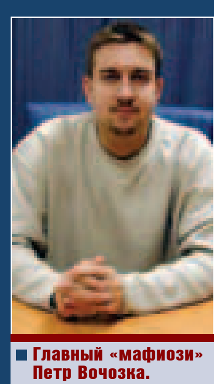

Даже герои должны иногда посещать библиотеку – знаний поднабраться.

Игроков ждет огромный виртуальный мир, в котором одновременно смогут находиться тысячи игроков. Главным достоинством своего детища создатели игры считают уникальную систему социальных взаимоотношений. Начав с небольшого поселения, любители онлайновых игр смогут развить его в сильное государство, а потом повести его к славе и величию, сокрушая врагов. Объединив полководческий талант с умелой дипломатией, освоив множество разнообразных профессий, обитателям Пентакора предстоит очистить родной мир от древнего Зла.
В разработке игры принимают участие опытные программисты и художники, ранее составлявшие костяк команды создателей популярной стратегии ***«Сфера Судьбы»***. Ориентировочно выход игры намечен на декабрь, но уже сейчас в публичном тестировании проекта могут принять участие все желающие. Записаться в тестеры можно, заглянув на официальный сайт игры, – **www.pentacore.ru**.

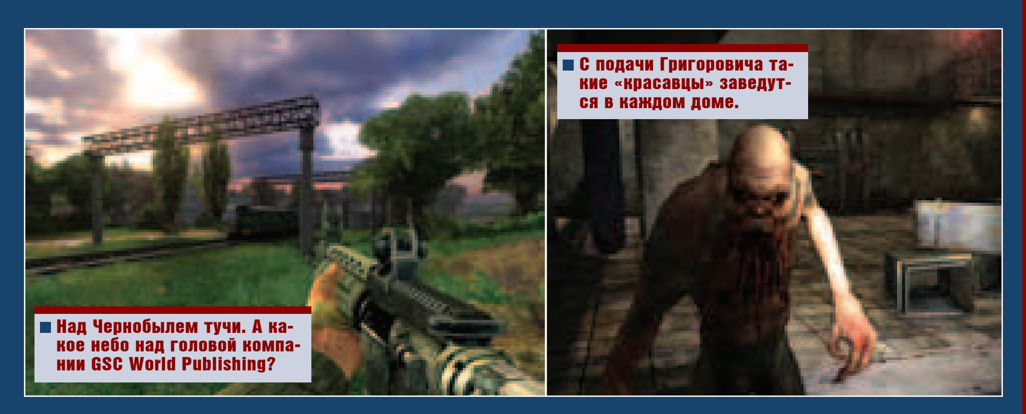
МАФИЯ ЛИКВИДИРОВАНА


В офис Illusion Softworks пришел этот человек и велел не делать Mafia 2.

С экшеном ***Mafia 2*** приключилась до неприличия некрасивая история. Игра, бедняжка, не дожила даже до официального анонса. Сразу после выхода ***Mafia: The City of Lost Heaven***, разработчик – чешская студия **Illusion Softworks** – объявила о своем намерении сделать сиквел. Не долго думая, чехи принялись за работу.
Увы, приставочная версия Mafia продается из рук вон плохо, и это привело к смерти сиквела (да-да, во всех бедах геймдева виноваты консольщики). Сначала уволили главного программиста Mafia 2 **Дэниела Вавру** (Daniel Vavra), а следом пришла весть о том, что проект «отложен на неопределенное время». То есть фактически закрыт.
– Нам стыдно, что игра не будет завершена в ближайшем будущем, – сказал основатель Illusion Softworks ***Петр Вочозка*** *(Petr Vochozka). – У нас полно фэнов, которые с нетерпением ждут Mafia 2. Однако наша студия сейчас занимается разработкой сразу нескольких великолепных игр, так что извините.*
Почтим память Mafia 2 гудками клаксонов и понадеемся, что новые проекты Illusion Softworks действительно стоят замороженной гангстерской саги.


Главный «мафиози» Петр Вочозка.

А Я САМ СЕБЯ ИЗДАМ



С подачи Григоровича такие «красавцы» заведутся в каждом доме.

Над Чернобылем тучи. А какое небо над головой компании GSC World Publishing?

Когда студия-разработчик объявляет о начале издательской деятельности, это свидетельствует либо о самонадеянности руководства, либо о серьезных бизнес-намерениях. Украинская компания **GSC Game World** раньше не допускала необдуманных поступков. Похоже, детство-отрочество-юность завершены, настала пора взросления. На выставке **Game Convention**, прошедшей в Лейпциге, GSC Game World представила свое издательское подразделение, названное **GSC World Publishing**. Компания станет издавать игры студии GSC Game World не только на территории СНГ, но и в Европе. В дальнейших планах – завоевание Америки.

– *В любом бизнесе для развивающейся компании приходит время перейти на принципиально новый уровень*, – с гордостью заявил **Сергей Григорович**, основатель обеих компаний. – *Для нас им стала издательская деятельность.*



Сергей Григорович получил level up.

В Европе первым проектом издательства станет фэнтезийная стратегия ***Heroes of Annihilated Empires*** (дата выхода – 2005 год). Российский рынок GSC World Publishing атакует уже в ноябре, выпустив историческую RTS «Александр», подробную информацию о которой ты найдешь в рубрике «из первых уст». Вслед за ней последуют ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** и ***Казаки 2: Наполеоновские Войны***.

Обычно право издавать ААА-тайтлы передают крупным издателям с большим опытом. Однако украинцы решили рискнуть, учитывая то, что есть все основания для оптимистичных прогнозов. Игры GSC Game World знают и любят на Западе. К примеру, во Франции и Великобритании ***Казаки*** разошлись тиражом в два раза превышающим ***Warcraft III***.

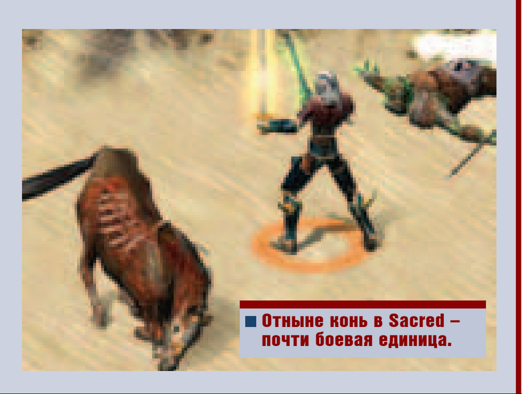
SACRED С ПЛЮСОМ



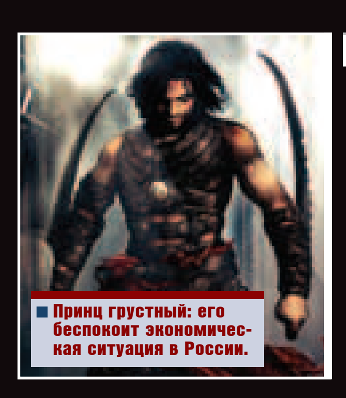
На обед у воительницы были грибочки...

Ролевая игра ***Sacred*** не стала ни вехой в жанре, ни убийцей ***Diablo***. Тем не менее, свою работу немецкие камрады из компании **Ascaron Entertainment** выполнили на совесть, чем и заслужили геймерское признание и неплохие продажи по всему миру. Это означает, что теперь компания повенчана с брэндом Sacred и надолго. Всевозможные продолжения не заставили себя ждать. 15 октября увидит свет продюсерская версия игры, именуемая ***Sacred Plus***. От оригинала она отличается незначительно – добавлены два региона для исследований, несколько побочных квестов, ценные предметы и оружие. Проект нацелен на тех, кто по неуважительным причинам пока не познакомился с игрой. Обладатели лицензионной версии смогут скачать это дополнение бесплатно.

А в начале 2005 года нас ждет полноценный адд-он ***Underground***. Мир Sacred станет больше на 40 процентов, появятся два новых игровых персонажа: гном и суккуб, новые монстры и новые боссы, в лучшую сторону изменится интерфейс, а все действие развернется в подземельях королевства Анкария. Одно из приятных нововведений – возможность экипировать лошадку. Теперь верный боевой товарищ не будет столь беззащитен.



Отныне конь в Sacred – почти боевая единица.



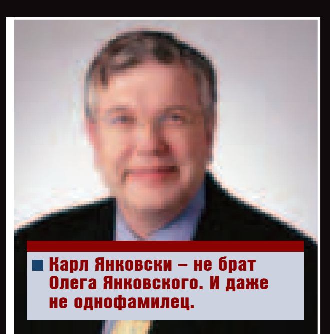
Принц грустный: его беспокоит экономическая ситуация в России.

После долгих раздумий компания **Ubisoft** наконец-то определилась с официальным названием проекта, раньше именовавшимся просто ***Prince of Persia 2***. На коробке со второй частью похождений ловкого принца Персии будет значиться ***Prince of Persia: Warrior Within*** – теперь принято избавляться от числительных в названии. Звучное имя идеально подходит мрачной стилистике игры и новому имиджу принца, мстящему за смерть друга. Напомним, что воочию увидеть, какой же воин сидит внутри принца, ты сможешь уже в ноябре.



Тодд Холленсхед: «А кто не купит игру, тому отключим газ!».

Совершенно предсказуемая новость: ***Doom 3*** лидирует в рейтингах продаж в большинстве стран мира. В первую же неделю продаж в США проект взметнулся на самый верх рейтинга **NPD Techworld**. Аналогичными были и вести из Великобритании, Австралии, Франции, Германии, Швеции, Дании и Норвегии. Doom 3 прочно обосновался на первом месте рейтингов продаж и сдавать позиции никак не собирается. Более того, в сводных чартах игра потеснила консольные хиты, чего уже давно не случалось. Остается лишь следить за тем, сколько времени проект продержится на первом месте.



Карл Янковски – не брат Олега Янковского. И даже не однофамилец.

Новым главой компании **Majesco** и председателем совета директоров назначен **Карл Янковски** (Carl Yankowski). За 30-ти летнюю карьеру Карл успел поработать во многих крупных компаниях, включая **3Com/Palm**, **Sony Electronics**, **General Electric**, **Pepsi Cola** и даже **Procter & Gamble**. Янковски был одинаково хорош, руководя подразделением лимонадной империей и возглавляя рекламную компанию новой линии шампуней. Теперь вот занялся играми – никакой принципиальной разницы. Постепенно Majesco превращается из крохотной независимой студии в крупную компанию, играющую по правилам большого бизнеса.





Создатель Age of Empires взялся за новую эпическую игру.

Издательство **THQ** объявило, что в следующем году порадует всех фанатов ролевых забав отменной игрой. Ее название и детали пока неизвестны. Однако для того, чтобы тебе стало интересно, что же за игра куется вдали от мирской суеты, достаточно одного имени – **Брайан Салливан** (Brian Sullivan). Человек, благодаря которому мир узнал магическое словосочетание ***Age of Empires***. Некоторое время назад Салливан и сотоварищи основали студию **Iron Lore**, и сейчас они пробуют силы в новом для себя жанре. Посмотрим, что создадут ветераны геймдева, пришедшие в чужой монастырь со своим уставом.

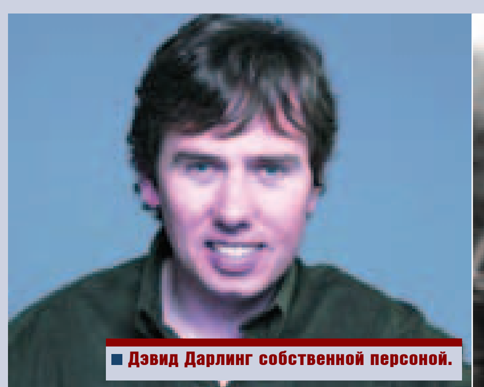
CODEMASTERS НЕ ПРОДАЕТСЯ!

Руководство **Codemasters** не скрывает раздражения. Солидные дядьки в черных костюмах возмущены слухами касательно будущего английской компании. После того как **Ubisoft** начала приглядываться к **Eidos Interactive**, начались перешептывания, будто бы французы имеют виды и на Codemasters. Мол, вопрос решен, надо лишь подождать, пока просохнут чернила на договоре.

– *Как успешная частная компания, мы получаем много предложений от охальников,* – публично заявил представитель Codemasters **Макс Эврингхэм** (Max Everingham). – *Однако наша контора не продается, и все, что говорят о нас и Ubisoft – чушь собачья.*

Codemasters действительно испытывает потребность в дополнительном финансировании. Недавно **Electronic Arts** посулила 300 миллионов долларов за компанию, но получила «от ворот поворот». На сегодняшний день единственная заметная перемена в Codemasters – назначение нового председателя совета директоров. Основателя компании **Джима Дарлинга** (Jim Darling) сменил на посту его 36-летний сын **Дэвид Дарлинг** (David Darling). Дэвид объявил, что готов поднять семейный бизнес на новые высоты и ради благой цели не побоится продать душу дьяволу... пардон, переориентировать компанию на консольный рынок.

В самом ближайшем будущем компания Codemasters намерена поправить свое финансовое положение. Мешает только нерасторопность пражских разработчиков из **Bohemia Interactive** – они не смогли в срок сдать тактический экшен ***Operation Flashpoint 2***. По последним данным, игра не выйдет в следующем году, как планировалось, а появится на прилавках лишь весной 2006 года.

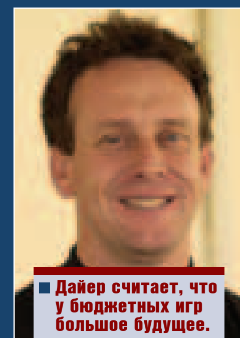


Дэвид Дарлинг собственной персоной.



Operation Flashpoint 2 заплутал на пути к релизу.

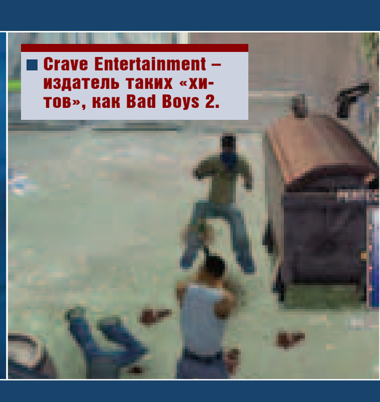
DEUS EX 3 И THIEF 4 НЕ ЗА ГОРАМИ



Дайер считает, что у бюджетных игр большое будущее.



Агент Дентон: «I'll Be Back!».



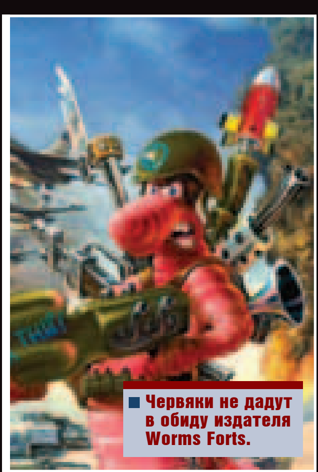
Crave Entertainment – издатель таких «хитов», как Bad Boys 2.

Роб Дайер (Rob Dyer), президент американского отделения всемирно известной игровой компании **Eidos Interactive,** сообщил о своем уходе с насиженного места, которое он занимал целых шесть лет. Это уже второй значительный карьерный скачок ветерана индустрии – до Eidos Дайер президентствовал в **Crystal Dynamics**. Студией, которую он осчастливил на этот раз, оказалась ***Crave Entertainment***, известная на рынке компьютерных игр бюджетными проектам. Отвечая на вопрос, с какого перепоя он поменял просторный светлый кабинет в крупной компании, производящей полноценные игры, на каморку в конторе, ответственной за дешевые поделки по 20 баксов за штуку, Дайер пояснил, что все не так плохо. Индустрия бюджетных игр сейчас активно развивается. Главное, сделать так, чтобы низкие цены игр от Crave Entertainment не определяли их качество. Кстати, о качестве. Будучи еще членом команды Eidos Interactive, в своем последнем интервью Дайер много говорил о развитии брэндов Deus Ex и Thief. Процитируем:

– ***Deus Ex: Invisible War*** *была хорошей игрой, но ее купило недостаточно много людей. Мы исправим это в будущем.* ***Deus Ex 3*** *определенно будет. Люди также хотят заполучить и новую игру из серии* ***Thief****. Мы сделаем игру более современной ... хотя, конечно, и о средневековье не позабудем.*



■ Только бард спокоен. Расслабьтесь, говорит, пивка выпейте!



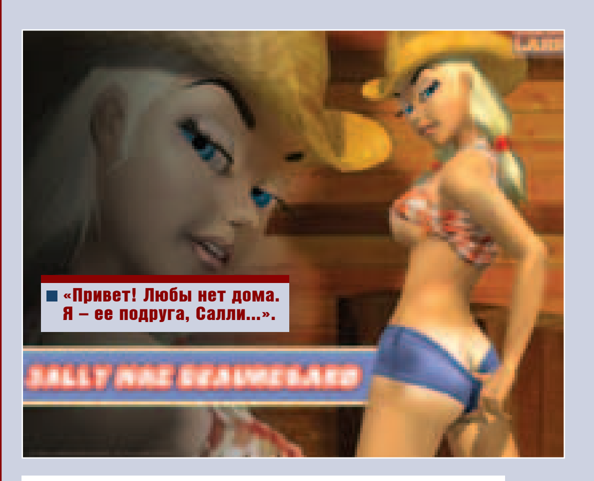
■ Червяки не дадут в обиду издателя Worms Forts.

«РС ИГРЫ» уже писали о финансовых проблемах издателя **Acclaim Entertainment**. Последний финансовый отчет показал, сколь плачевны дела компании: за 2004 год ей «посчастливилось» лишиться аж 56 миллионов долларов. Руководство Acclaim попыталось было найти новых инвесторов, да только кто станет покупать корабль с громадной пробоиной ниже ватерлинии? Только для того, чтобы временно стабилизировать ситуацию, Acclaim требовалось 65 миллионов долларов.
Чуда не свершилось и произошло то, чего и следовало ожидать. Acclaim закрыла все свои офисы: сначала в техасском Остине, затем в Манчестере, Великобритания и, наконец, в Нью-Йорке. В европейском офисе в Кенсингтоне перестали отвечать на телефонные звонки. Пока процедура банкротства еще не запущена, но первые жертвы краха Acclaim уже имеются – из манчестерского офиса уволено 130 сотрудников. Судьба интересной ролевой игры ***The Bard's Tale*** и многих других проектов, издателем которых числился Acclaim, пока неизвестна.

ТЕПЕРЬ ТЫ В ДОЗОРЕ

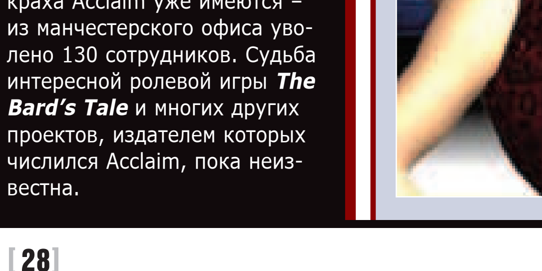
На рынке мобильных развлечений в ближайшем будущем появится новая SMS-игра, основанная на произведении отечественного фантаста **Сергея Лукьяненко**. Да, ты не ошибся. Это – ***«Ночной Дозор»***. Игра, в отличие от множества аналогичных проектов обладает рядом интересных особенностей. Игровой процесс здесь не будет сводиться к банальному поиску противников и их последующему уничтожению. Отныне ты – сотрудник Дозора (какого именно, можешь решить сам, а можешь предоставить право выбора сумраку), и, лишь выполняя задания своего Дозора, ты сможешь заработать большое количество очков, получить более высокий уровень и признание среди таких же, как ты. В игре будет реализована развитая система RPG: выбор персонажа, оружия, апгрейд индивидуальных характеристик, система квестов и т.п. Но главное и наиболее заманчивое для нас обещание – это реальное позиционирование игроков на местности. Компания **«Сумитрейд»**, занимающаяся разработкой игры (и, известная тебе, например, по WAP-услуге «Атлас города») обещает, что действовать нам предстоит в условиях окружающей местности. Все события, происходящие в мире «Ночного Дозора», найдут свое отображение на карте Москвы и в специальной сводке новостей, размещенных на официальном сайте **www.dozorsms.ru**.
Игра ориентирована не только на поклонников творчества Лукьяненко – разработчики адаптировали свой проект для широкой публики. Запуск «Ночного Дозора» состоится совсем скоро – в середине октября. И не забывай – клану нашего журнала нужны такие бойцы, как ты. Что за клан? Более подробную информацию ищи в следующем номере.

ЭРОТИЧЕСКИЕ ФАНТАЗИИ PLAYBOY



■ «Привет! Любы нет дома. Я – ее подруга, Салли...».

В Японии существует специальный термин, обозначающий молодых людей, увлекающихся рисованными, двухмерными девушками из аниме и манги больше, чем настоящими – нидзиконы. Похоже, скоро болезнь распространится на весь мир, чему поспособствует журнал для мальчиков-зайчиков **Playboy**. В октябрьском номере читателей ждет целый парад компьютерных красоток в самых эротических позах.
Итак, для американского журнала согласились сняться Милина из ***Mortal Kombat***, Нина Уильямс из ***Tekken***, Люба Лишез из ***Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude***, Куренаи из ***Red Ninja: End of Honor*** и сексапильная вампирша Рэйн из ***BloodRayne***. Суммы гонораров, которые Playboy заплатил девушкам за фотосессию, держится в строгом секрете. Но! Достоверно известно, что девицы оказались скромницами, и частично оголиться из вышеперечисленных дам согласились только Рэйн и Люба Лишез. Героиням консольных игр, очевидно, не хватило полигонов, чтобы предстать во всей красе. Они, несчастные, с высокими разрешениями не знакомы.



■ Хорошему бойцу грудь не мешает.

■ Во время съемок Рэйн не пострадал ни один фотограф.

Текст: Роман "Polosatiy" Тарасенко



ДАНИЯ – ЧЕМПИОН ЕВРОПЫ ПО C-S

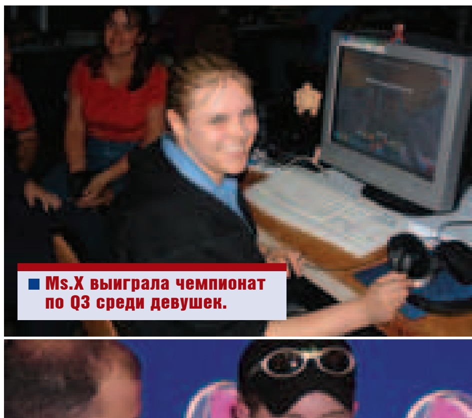
Национальная сборная Дании стала победительницей шестого сезона **Clanbase CS Nations Cup**. Ее соперниками в заключительном матче турнира были поляки, заведомые аутсайдеры. Однако битва получилась крайне напряженной. Впрочем, такими оказываются многие финалы. Поляки боролись до конца, о чем и говорит их поражение с разрывом всего в два очка – 14:16. Российская команда закончила турнир на третьей ступени пьедестала, проиграв в полуфинале датчанам. Результат матча можно назвать сенсационным (5:16 на нашей карте de_dust2), ведь по ходу чемпионата отечественные бойцы одолели таких грандов, как команды Швеции, Германии и Финляндии. С другой стороны, соседи викингов в последние месяцы показывают великолепные результаты на всех соревнованиях. Чего только стоит победа **The Titans** на июльском **Electronic Sports World Cup 2004**. Кстати, опять же в 1/2 плей-офф поверженными стали москвичи из **Virtus.Pro**.



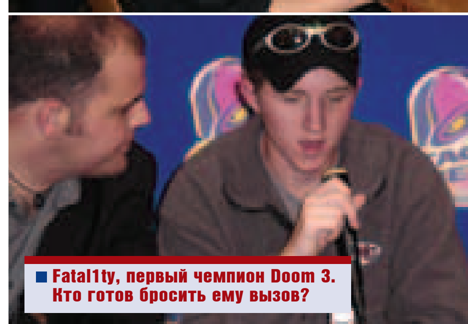


The Titans доказала на ESWC 2004, что Дании нет равных в Counter-Strike.

QUAKECON 2004 СОСТОЯЛСЯ!



Ms.X выиграла чемпионат по Q3 среди девушек.



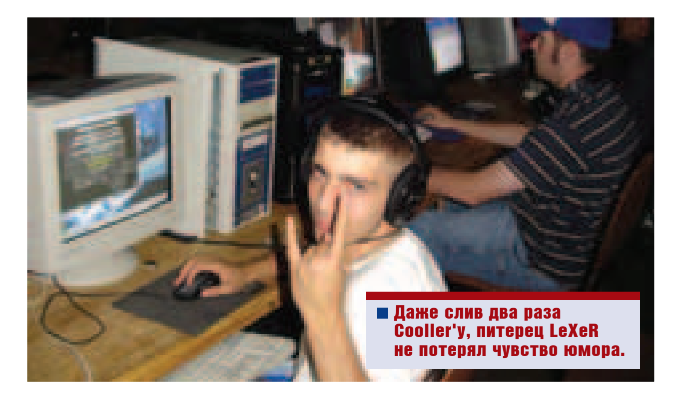
Fatal1ty, первый чемпион Doom 3. Кто готов бросить ему вызов?

12-15 августа в Далласе, штат Техас (США), состоялся крупнейший чемпионат по ***Quake III Arena***, организованный создателями великой игры – компанией **id Software**. Не удивительно, что мероприятие посетили сотни геймеров, среди которых были и представители России – на турнир отправились **Cooller** и **LeXeR**. Стартовый раунд Free For All (каждый за себя) обошелся без сюрпризов. Все фавориты без труда пробились в дуэльную стадию Double Elimination, где первый же поединок свел между собой отечественных бойцов. Москвич Cooller оказался на порядок сильнее своего оппонента из Петербурга. Однако сам столичный представитель шел без поражений совсем недолго. Главная надежда Америки, **ZeRo4**, разгромил его на карте hub3aeroq3. По иронии судьбы россиянам предстояло выяснять между собой отношения и в сетке проигравших. Питерцу не удалось взять реванш. Чтобы попасть в призовую тройку, Cooller'у необходимо было одолеть шведа **ic-TOXIC** и **Daler** из США. С этой задачей россиянин справился, а вот еще один янки **Czm** оказался нашему бойцу не по зубам. Параллельно на **QuakeCon 2004** проходили состязания по малосольному ***Doom 3***. Здесь безоговорочно властвовали представители Америки во главе с грозным **Fatal1ty**, который в очередной раз доказал, что не имеет равных на турнирах по новым играм. За победу самый известный в мире геймер получил 25 тысяч долларов.

Итоговые результаты во всех номинациях:
Quake III Arena 1x1:
1 место – 519.Czm (США) – $25000;
2 место – 519.ZeRo4 (США) – $15000;
3 место – Cooller (Россия) – $10000;
4 место – Daler (США).

Quake III Arena: Capture the Flag:
1 место – aAa (Франция) – $20000;
2 место – Cloud9 (США) – $12000;
3 место – Gunzoids (Англия) – $8000;
4 место – 519 (США).

Doom 3 1x1:
1 место – Fatal1ty – $25000;
2 место – Daler – $15000;
3 место – HS – $10000;
4 место – cl0ck – $6000;
5 место – ve-elpajuo – $4000.

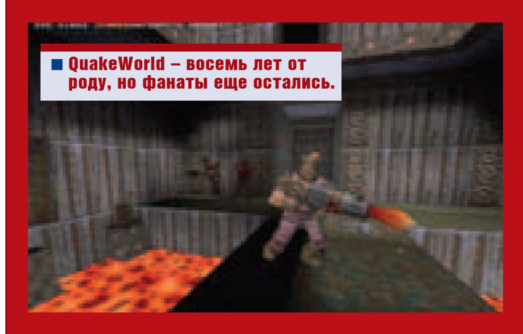


Даже слив два раза Cooller'у, питерец LeXeR не потерял чувство юмора.

В БОЙ ИДУТ ОДНИ СТАРИКИ

Завершился дебютный сезон турнира **QuakeWorld World Championship**. Соревнования велись в Интернете, собрав огромное количество сборных со всего мира. В финале скрестили ракетницы Финляндия и Швеция. Последняя имела в своем распоряжении классных дуэлянтов, в то время как соперник уверенней чувствовал себя в командных встречах. Индивидуальное мастерство оказалось ценнее сыгранности, и финны еле-еле ушли от разгрома. Итоговый счет 3:1 не в их пользу. Россия заняла почетное третье место.

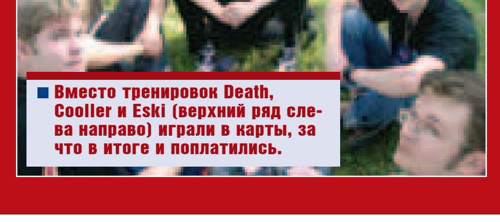
В очередной раз отметим тот факт, что **id Software** делает только хиты. Даже ветеран QuakeWorld, за плечами у которого не один год сетевых баталий, до сих пор пользуется немалой популярностью в Европе и у нас в стране.



QuakeWorld – восемь лет от роду, но фанаты еще остались.

РЕЗУЛЬТАТЫ ЛЕТНЕГО КУБКА ASUS

В последние выходные лета в столичных интернет-кафе **Flashback** и **Vika Web** (сражения шли в двух клубах параллельно) прошел турнир **ASUS Summer Cup**. Количество участников впервые перевалило за рекордные полтысячи геймеров, которые приехали выявить сильнейшего в четырех дисциплинах. Конкуренция была нешуточная, и многие претенденты на победу «сдулись» уже в первом раунде. Среди неудачников оказалась CS-команда **M19** («золото» **WCG 2004 Russian Preliminary**), а также игрок в Q3 – **Cooller**. Снова отлично проявили себя бойцы из регионов – на их счету несколько призовых мест. В целом же результаты сенсационными назвать можно с натягом – подробности смотрите ниже.



Вместо тренировок Death, Cooller и Eski (верхний ряд слева направо) играли в карты, за что в итоге и поплатились.

Quake III Arena 1x1:
1 место – c58-Jibo – видеокарта ASUS 9600XT + $200;
2 место – rC-Dept – материнская плата ASUS A8V Deluxe + $100;
3 место – c58-Evil – $175;
4 место – MiF-Maloy – $125.

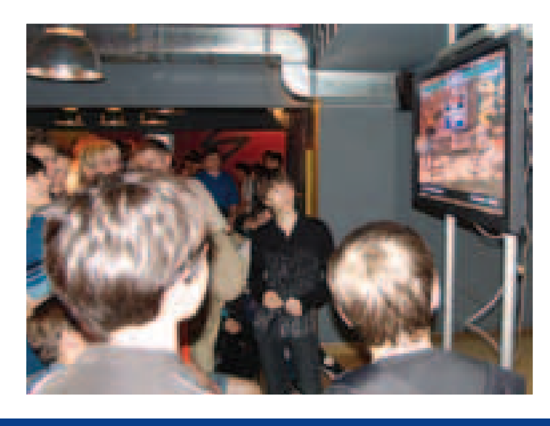
Warcraft III: The Frozen Throne 1x1:
1 место – aT-Deadman – видеокарта + $200;
2 место – 3wD.Karma – материнская плата + $100;
3 место – 3wD.Ranger – $175;
4 место – 64AMD.Caravaggio – $125.

Counter-Strike 5x5:
1 место – Virtus.pro – 3 видеокарты и 2 материнские платы + $750;
2 место – Emax – 3 видеокарты и 2 материнские платы + $250;
3 место – DioSoft – $400;
4 место – Tarantul – $250;
5-6 места – Empire и a-Line – по $175.

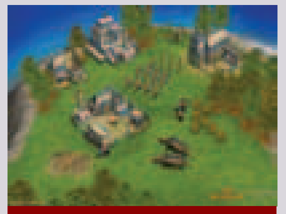
Painkiller 1x1:
1 место – R.Kekc – видеокарта + $50;
2 место – Host – $125;
3 место – Sega – $75;
4 место – c58-Polosatiy – $50.

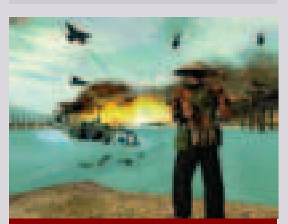
ПЕРВЫЙ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ

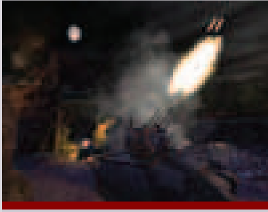
Нынешний високосный год можно назвать олимпийским, можно назвать футбольным, а можно назвать и годом компьютерного спорта. Именно в 2004 году в России был официально признан компьютерный спорт, весной с успехом прошло первое всероссийское соревнование - **Кубок России**. А сейчас полным ходом идет подготовка к проведению **Первого Чемпионата России** по компьютерным играм, который в будущем должен стать ежегодным осенним праздником для киберспортсменов.
Организаторами Чемпионата, как и Кубка, стали **Федерация компьютерного спорта России** и компания **«Инфо-Экспо»**.
Пройдет это событие в три этапа. Отборочные в регионах, далее зональные соревнования и финал в Москве, в выставочном комплексе **«КРОКУС-ЭКСПО»** с 20 по 23 октября 2004 года в рамках 4-й Международной выставки **«ИнфоКом-2004»**. Дисциплинами Чемпионата выбраны самые популярные во всех регионах страны игры: ***Counter Strike*** 5x5, ***Quake 3*** 1x1, ***Warcraft 3*** 1x1. В рамках Чемпионата пройдет уже второй турнир на Кубок **«Страна Игр. ИнфоКом 2004»**, организованный журналом **«Страна Игр»**, но на этот раз он будет посвящен консольным дисциплинам. Это будут файтинги ***Soul Calibur II*** и ***Tekken 4***, а также гонка ***Gran Turismo 4: Prologue***. Подробные правила турнира «Страны Игр» можно всегда обнаружить на **http://www.gameland.ru**, **http://asof.bmedia.ru**, а также на **http://www.game24.ru**.

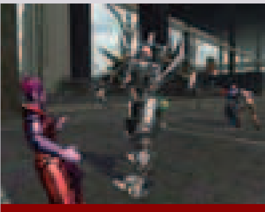


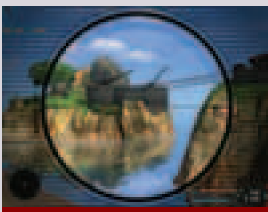
Подробности относительно Первого Чемпионата России по компьютерным играм ищите на **http://www.cybersport.ru**.


■ Age of Mythology


■ Battlefield Vietnam


■ Call of Duty


■ City of Heroes


■ Far Cry


■ Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/ июль – август 2004 года

18 – 25 июля

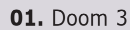
Название игры	Издатель
01. Rise of Nations	**Microsoft**
02. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
03. MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight	**Microsoft**
04. Zoo Tycoon Complete Collection	**Microsoft**
05. Age of Mythology	**Microsoft**
06. The Sims Mega Deluxe	**Electronic Arts**
07. Far Cry	**Ubisoft**
08. The Sims: Superstar	**Electronic Arts**
09. City of Heroes	**NCsoft**
10. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**



26 – 31 июля

Название игры	Издатель
01. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
02. Rise of Nations	**Microsoft**
03. MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight	**Microsoft**
04. Zoo Tycoon Complete Collection	**Microsoft**
05. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
06. The Sims Mega Deluxe	**Electronic Arts**
07. Age of Mythology	**Microsoft**
08. The Sims: Superstar	**Electronic Arts**
09. Call of Duty	**Activision**
10. Far Cry	**Ubisoft**

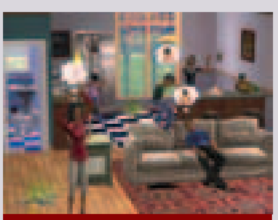
1 – 7 августа

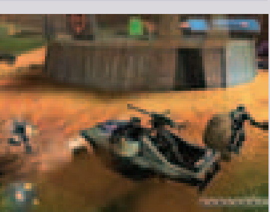


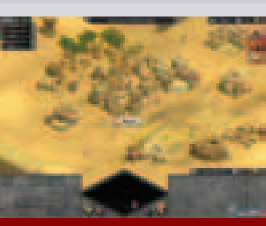
Название игры	Издатель
01. Doom 3	**Activision**
02. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
03. Rise of Nations	**Microsoft**
04. Zoo Tycoon Complete Collection	**Microsoft**
05. The Sims Mega Deluxe	**Electronic Arts**
06. Age of Mythology	**Microsoft**
07. The Sims: Superstar	**Electronic Arts**
08. MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight	**Microsoft**
09. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
10. Far Cry	**Ubisoft**

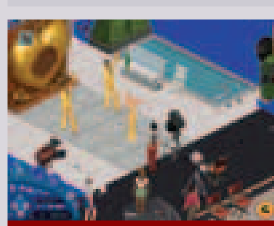
8 – 14 августа

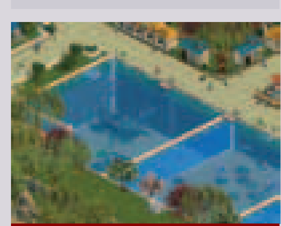
Название игры	Издатель
01. Doom 3	**Activision**
02. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
03. Zoo Tycoon: Complete Collection	**Microsoft**
04. The Sims Mega Deluxe	**Electronic Arts**
05. Rise of Nations	**Microsoft**
06. Warcraft III Battle Chest	**Vivendi Universal**
07. The Sims: Superstar	**Electronic Arts**
08. Age of Mythology	**Microsoft**
09. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
10. Battlefield Vietnam	**Electronic Arts**

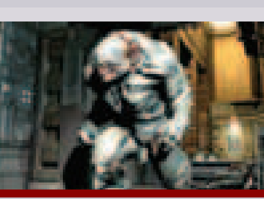

■ The Sims 2


■ Halo: Combat Evolved


■ Rise of Nations


■ The Sims: Superstar


■ Zoo Tycoon: Marine Mania


■ Doom 3. Кто на новенького?

Не открою вам секрет, если скажу, что американцы – консервативная нация. Такая никогда не погонится за журавлем, имея синицу в руках. И рейтинг продаж компьютерных игр в США – лучший тому пример. Уже который месяц североамериканские геймеры довольствуются бесхитростным меню: суп-котлеты… пардон, ***The Sims – Rise of Nations***. Никаких недоразумений в чартах, только проверенные временем хиты.
И вдруг… подали десерт. Да непростой! Если сравнивать ***Doom 3*** с лакомством, то это не эскимо в вафельном рожке и не фруктовый салат. Скорее, Doom 3 похож на обезьяньи мозги, подаваемые вместе с черепушкой – помните, как славно это блюдо выглядело в фильме Спилберга «Индиана Джонс и Храм Судьбы». И знаете, американцы оказались очень даже рады мясному десерту и принялись уплетать его за обе щеки, только хруст стоит.
Если же говорить серьезно, до Doom 3 оправдал почти все возложенные на него надежды. Что ж, со всеми пожеланиями геймеров не справился бы даже Господь Бог. Игра получилась отменная и, как результат, - первое место в чартах по всему миру. Граждане из **Sony** и Nintendo до сих пор не могут отвалившуюся варежку на место приделать, ведь Doom 3 возглавил не только рейтинг самых продаваемых компьютерных игр. Он возглавил сводные чарты, опередив все консольные хиты и даже антивирусы.
Если же говорить о других хитах ушедшего лета, то… говорить-то особо и нечего. **MS** и **EA** активно работают локтями, выпихивая друг друга из десятки лучших. Гейтс делает ставку на стратегии и симуляторы, служители электронного искусства по-прежнему торгуют симсами в разных фантиках.
Но чу! Кто идет? Мать честная, это же ***The Sims 2!*** Всем ховаться по углам. Симсы пленных не берут!

За чартами приглядывал Иван «Nemezido» Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

октябрь – декабрь 2004

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
100 Bullets	Action/Adventure	04 октября 2004
Agatha Christie	Adventure	31 декабря 2004
Alexander	Strategy	01 ноября 2004
American Chopper	Racing	Декабрь 2004
Armies of Exigo Strategy	18 октября 2004	
Atlantis Evolutions	Adventure	03 октября 2004
Axis & Allies	Strategy	02 ноября 2004
BloodRayne 2	Action	05 октября 2004
Call of Cthulhu - Dark Corners of the Earth	Action/Adventure	IV квартал 2004
Call of Duty 2	Shooter	04 октября 2004
Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	Shooter	15 ноября 2004
Close Combat: First to Fight	Shooter	26 октября 2004
Cold War: Behind the Iron Curtain	Action	16 ноября 2004
Conflict: Vietnam	Action	04 октября 2004
Counter-Strike: Source	Shooter	01 октября 2004
CSI: Miami	Puzzle	16 ноября 2004
Dark Age of Camelot: Catacombs	MMORPG	07 декабря 2004
Demon Stone	Action/RPG	16 ноября 2004
Down in Flames	Strategy/ RPG	01 октября 2004
Dragon Empires	MMORPG	01 ноября 2004
DRIV3R	Action	15 ноября 2004
Dungeon Lords	Action/RPG	14 октября 2004
Earth 2160	Strategy	IV квартал 2004
ER	Simulation	12 октября 2004
Everquest II	MMORPG	15 ноября 2004
Fear Factor: Unleashed	Arcade	IV квартал 2004
FIFA Soccer 2005	Sports	05 октября 2004
FirePower	Simulation	31 октября 2004
FlatOut	Racing	05 ноября 2004
Heroes of the Pacific	Simulation	01 ноября 2004
Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron	Action	01 октября 2004
Hot Wheels Stunt Track Challenge	Racing	15 октября 2004
Hugo: Cannon Cruise	Action	01 октября 2004
Immortal Cities: Children of the Nile	Strategy	04 ноября 2004
Knight Rider 2	Action	29 октября 2004
Law & Order: Justice is Served	Adventure	19 октября 2004
Legacy	RPG	18 октября 2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	05 октября 2004
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events	Platformer	09 ноября 2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Shooter	09 ноября 2004
Medieval Lords: Build, Defend, Expand	Strategy	Октябрь 2004
Men of Valor	Shooter	05 октября 2004
Mortyr 2: For Ever	Shooter	Октябрь 2004
NBA Live 2005	Sports	05 октября 2004
Need for Speed Underground II	Sports	17 ноября 2004
Nexus - The Jupiter Incident	Strategy	01 октября 2004
Pacific Fighters	Simulation	12 октября 2004
Painkiller: Battle out of Hell	Shooter	10 ноября 2004
Playboy: The Mansion	Simulation	02 ноября 2004
Polar Express	Adventure	01 ноября 2004
Pool Shark 2	Sports	12 ноября 2004
Prince of Persia 2: Warrior Within	Action/Adventure	16 ноября 2004
Return to Mysterious Island	Adventure	04 ноября 2004
RollerCoaster Tycoon 3	Simulation	02 ноября 2004
Sacred Plus	Action/RPG	15 октября 2004
Scrable Online	Board	05 октября 2004
Scrapland	Action	IV квартал 2004
Sentinel: Descendants in Time	Adventure	16 ноября 2004
Shade: Wrath of Angels	Action/Adventure	04 октября 2004
Shadow Ops: Red Mercury	Shooter	05 октября 2004
Sid Meier's Pirates	Strategy	16 ноября 2004
Sonic Heroes	Platformer	Ноябрь 2004
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	MMORPG	26 октября 2004
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	RPG	06 декабря 2004
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Action/Arcade	16 октября 2004
The Bard's Tale	RPG	01 октября 2004
The Incredibles	Action	25 октября 2004
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth	Strategy	15 ноября 2004
The Matrix Online	MMORPG	01 ноября 2004
The SpongeBob SquarePants Movie	Platformer	27 октября 2004
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Shooter	02 ноября 2004
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Action	16 ноября 2004
Tony Hawk's Underground 2	Sports	05 октября 2004
Tribes: Vengeance	Action	12 октября 2004
Ultima Online: Samurai Empire	MMORPG	02 ноября 2004
Vampire: The Masquerade - Bloodlines	RPG	26 октября 2004
War! Age of Imperialism	Strategy	06 октября 2004
Wartime Command: Battle For Europe 1939-1945	Strategy	04 октября 2004
Will of Steel	Strategy	25 октября 2004
World of Warcraft	MMORPG	15 ноября 2004
Worms Forts: Under Siege!	Strategy	01 октября 2004
Zoo Tycoon II	Simulation	26 октября 2004

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

сентябрь – декабрь 2004

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
8th Wonder of the World (Восьмой элемент)	Новый Диск	Adventure	Ноябрь 2004
911 Paramedic (Неотложка)	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2004
Airborne Troops	Akella	Shooter	IV квартал 2004
Atlantis Evolution	Akella	Adventure	Осень 2004
Battle Engine Aquila (Боевая машина «Акилла»)	Новый Диск	Shooter	Ноябрь 2004
Beach King Stunt Racer (Король пляжных гонок)	Новый Диск	Racing	Октябрь 2004
Bloodline (Bloodline. Линия крови)	Новый Диск	Action/Horror	Октябрь 2004
Call of Duty: United Offensive	1С	Shooter	IV квартал 2004
Car Tycoon (Автомагнат)	1С	Strategy	IV квартал 2004
Conflict: Vietnam (Конфликт: Вьетнамская война)	Бука	Action	Ноябрь 2004
Gun Warrior	Akella	Shooter	Осень 2004
D-Day	1С	Strategy	2004
Daemonica	Akella	Action	IV квартал 2004
DroneZ (КиберZona)	Новый Диск	Action	Октябрь 2004
Doom 3	1С	Shooter	2004
ER Code Red (Скорая помощь 3)	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2004
Evil Genius	Софт Клаб	Strategy	2004
Fahrenheit	Софт Клаб	Adventure	2004
FIFA 2005	Софт Клаб	Simulation	Ноябрь 2004
FlatOut (FlatOut: На предельной скорости)	Бука	Racing	Ноябрь 2004
I-Ninja (Я – Ниндзя)	Новый Диск	Arcade	Декабрь 2004
Half-Life 2	Софт Клаб	Shooter	2004
Jack the Ripper (Джек Потрошитель)	Новый Диск	Adventure	Ноябрь 2004
Knights of Honor (Рыцари чести)	Новый Диск	Strategy	Октябрь 2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Софт Клаб	Adventure	Октябрь 2004
Lion Heart	1С	RPG	2004
Lord of the Rings: Battle for Middle-earth	Софт Клаб	Strategy	Ноябрь 2004
Martin Mystere (Инспектор Катани)	Новый Диск	Adventure	Декабрь 2004
Massive Assault: Phantom Renaissance	Akella	Strategy	Ноябрь 2004
NBA Live! 2005	Софт Клаб	Simulation	Октябрь 2004
Need For Speed: Underground 2	Софт Клаб	Racing	Ноябрь 2004
Outlaw Golf (Гольф: Бешеные клюшки!)	Новый Диск	Simulation	Ноябрь 2004
Rails Across America (Америка на шпалах)	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2004
Restricted Area (Запретная зона)	Новый Диск	Action/RPG	Октябрь 2004
Richard Burns Rally	Бука	Racing	Ноябрь 2004
Scrapland	Akella	Action	Осень 2004
Seal of Evil (Печать зла)	Новый Диск	Action/RPG	Октябрь 2004
Shade: Wrath of Angels	1С	Action	2004
Shellshock: Nam '67	Новый Диск	Shooter	Октябрь 2004
SPECNAZ (Спецназ. Операция «Волк»)	Новый Диск	Action	IV квартал 2004
Spider-Man 2	1С	Action	2004
Star Academy 2 (Фабрика звезд 2)	Новый Диск	Simulation	Ноябрь 2004
Strike Fighters	Новый Диск	Simulation	Ноябрь 2004
True Crime: Streets of LA	1С	Action	2004
Virtual Skipper 3 (Парусная регата. Virtual Skipper 3)	Новый Диск	Simulation	Октябрь 2004
Waterloo (Ватерлоо)	Новый Диск	Strategy	Ноябрь 2004
Warhammer 40K: Dawn of War	Руссобит-М	Action	Осень 2004
Worms Forts: Under Siege!	Софт Клаб	Strategy	Октябрь 2004
World of Warcraft	Софт Клаб	MMORPG	2004
Xpand Rally	1С	Racing	2004

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

сентябрь – декабрь 2004

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Alien Shooter 2	Sigma Team	Руссобит-М	Action	Декабрь 2004
Axle Rage	Akella	1С	Action	IV квартал 2004
Lada Racing Club	Geleos		Simulation	II квартал 2005
Metalheart: Replicants Rampage	Akella	Akella	RPG	Осень 2004
Pacific Fighters	Maddox Games	1С	Simulation	IV квартал 2004
Parkan 2	Никита	1С	Strategy	2004
The Fast and Funny	Geleos		Arcade	Осень 2004
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Akella	1С	Simulation	I квартал 2005
Антикиллер	Qbik Interactive	Новый Диск	TPS	II квартал 2005
Блицкриг II	Nival Interactive	1С	Strategy	2004
Бригада E5: Новый альянс	Апейрон	1С	Strategy	IV квартал 2004
Велиан	MADia	Бука	Shooter	Декабрь 2004
Вивисектор: Зверь внутри	Action Forms	1С	Shooter	IV квартал 2004
Восхождение на трон	DVC	1С	Strategy	IV квартал 2004
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	2004
Дальнобойщики 3	SoftLab-NSK	1С	Racing	2004
Звездные волки	X-bow Software	1С	Strategy	2004
Казаки 2: Наполеоновские войны	GSC Game World	Руссобит-М	Strategy	Осень 2004
Карибский кризис	G5 Software	1С	Strategy	IV квартал 2004
Корсары II	Akella	Akella	Action	Осень 2004
Магия войны: Знамена тьмы	Таргем	Бука	Strategy	Декабрь 2004
Магия крови	Sky Fallen	1С	Action	2004
Метро-2	G5 Software	Бука	Shooter	Март 2005
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	Бука	Action	Февраль 2005
Москва на колесах	НВМ	Бука	Racing	Май 2005
Одиссея капитана Блада	Akella	Akella	Action	IV квартал 2004
Петька 5: Конец игры	Сатурн-Плюс	Бука	Adventure	Октябрь 2004
Пограничье	Сатурн Плюс	1С	RPG	2004
Сталинград	DTF Games	1С	Strategy	IV квартал 2004
Стальные монстры	Леста	Бука	Strategy	Декабрь 2004
Транспортная империя	LifeTime Studios	Бука	Strategy	Ноябрь 2004
Точка кипения (Xenus)	Deep Shadows	Руссобит-М	Shooter	IV квартал 2004
Чистильщик	Орион	Бука	Shooter	Ноябрь 2004



Всем привет! Не успели наши читатели прийти в себя от того, что у них появилась реальная возможность каждую неделю общаться с работниками редакции по «горячей линии», как мы уже придумали кое-что новенькое. Ну не успеваем мы поговорить со всеми, а ведь так хочется узнать мнение КАЖДОГО читателя о любимом журнале!
А «хочется», как известно, «хуже, чем болит».
Сказано – сделано. С этого номера ты имеешь реальную возможность влиять на содержание журнала. Как? Читай дальше!

Все очень просто. В журнале ты найдешь несколько табличек, с помощью которых сможешь отослать **sms** на специальный номер и принять участие в глобальном опросе читателей. Начнем с главного – выясним, какие рубрики **«PC ИГР»** пользуются повышенной популярностью, а какие ты просматриваешь в последнюю очередь. На соседней странице ты видишь табличку **«PC ИГРЫ-CHART - ЛЮБИМАЯ РУБРИКА»**.
Для того, чтобы вознести на пъедестал почета любимый раздел журнала, тебе нужно всего лишь отослать смс-ку формата **«PC10RUBR XX»** на номер **3330**, где **PC** – индекс нашего журнала, **10** – его номер, **RUBR** – индекс опроса, а **XX** – номер рубрики, которой ты решил отдать первое место. Важно: набор символов PC10RUBR пишется слитно, а оценка ОБЯЗАТЕЛЬНО отделяется пробелом! Например, сообщение «PC10RUBR 07» скажет нам, что в десятом номере журнала наиболее интересной тебе показалась рубрика «Спецтема».
Следующее голосование – определение лучшего, на твой взгляд, материала номера. Здесь все еще проще. Отослав сообщение в формате «PC10TXT 006», ты сообщишь нам, что самая-самая статья номера 10 – Тема номера об игре ***The Sims 2***. Расшифровывается сообщение легко: PC – наш журнал, 10 – номер, TXT – индекс опроса «ЛУЧШИЙ МАТЕРИАЛ», 006 – номер страницы, на которой начинается понравившаяся тебе статья (его очень просто определить по содержанию, которое находится на 4-5 страницах).

ЗИ!!!

ЛЮБИМАЯ РУБРИКА

PC ИГРЫ PC chart

Отошли SMS-ку в формате: PC10RUBR XX
на телефон 3330

01. Тема номера
02. Новости
03. Обрати внимание!
04. Из первых уст
05. Рецензии
06. Витрина
07. Спецтема
08. Дневники разработчиков
09. Разговор по душам
10. Игровой онлайн
11. Железо
12. Help.txt
13. Ретро
14. Отсебятина
15. Softблок
16. О наболевшем
17. Конкурс

Услуга платная

PC ИГРЫ PC chart

Отошли SMS-ку в формате: PC10TXT XX
на телефон 3330

ЛУЧШИЙ МАТЕРИАЛ НОМЕРА

Услуга платная

Но это еще не все! Помимо твоего мнения о наших материалах, нам важно знать, какие из игр, находящихся в разработке, ты ждешь больше всего и какие из уже появившихся в продаже достойны, по твоему, звания «Игра года». В начале разделов «Обрати внимание!» и «Рецензии» ты найдешь соответствующие таблички, с помощью которых сможешь высказать свое экспертное мнение по существу вопроса. Пользоваться ими не сложно, например отослав сообщения «PC10DEV 008» и «PC10GAM 014» (DEV – индекс опроса об играх, находящихся в разработке, GAM – список претендентов на лидерство среди проектов, вышедших в этом году), ты проголосуешь за игры, находящиеся в списках под номером 8 и 14 соответственно.

Да, кстати, удовольствие не бесплатное – sms-ка стоит 25 центов. Но!!! Каждый месяц среди всех наших читатетелей, принявших участие в опросах, мы будем проводить розыгрыш нескольких призов. Естественно, это будут последние игровые суперхиты! И, естественно, участвуя во всех опросах, ты повышаешь свои шансы получить приз!

шли SMS-ки на номер 3330



сервис предоставлен совместно с Playmobyle.ru

ОПЕРАТОРЫ, ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ СЕРВИС:
Астрахань-GSM;
БВК (БайкалВестКом);
Би Лайн Россия (ВымпелКом);
ДальТелекомИнтернешнл;
Донтелеком;
Кузбасская сотовая связь;
МТС-Екатеринбург (Уралтел);
МТС-Кубань (Кубань GSM);
МТС-Мск и МТС Регионы;
МТС-Нск (ССС-900);
МТС-Орел (РеКом);
МТС-СПб (Телеком XXI);
МТС-Удмуртия (ЦСУ-900);
МТС-Хабаровск (ДСС-900);
Мегафон-Воронеж (Мобиком-Центр-Юг);
Мегафон-Д.Восток (Мобиком-Хабаровск);
Мегафон-Кавказ (Мобиком-Кавказ);
Мегафон-Москва (Соник Дуо);
Мегафон-НН (Мобиком-Центр);
Мегафон-Поволжье (МСС-Поволжье);
Мегафон-СПб (С-З GSM);
НТК;
Оренбург-GSM;
Пенза-GSM;
Примтелефон;
Скайлинк-Петербург (Дельта Телеком);
УралСвязьИнформ;
Ярославль-GSM.

ИГРЫ PC chart

САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ

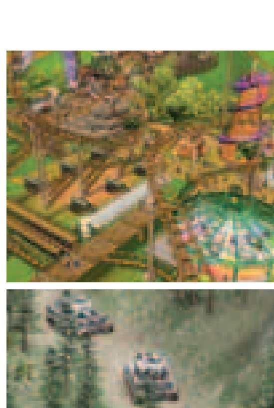
Отошли SMS-ку в формате: PC10DEV XX на телефон 3330

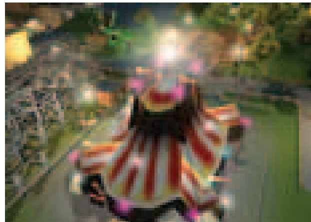
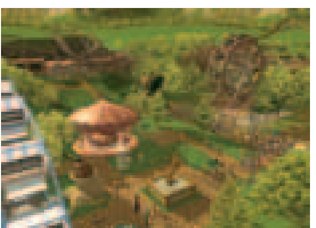
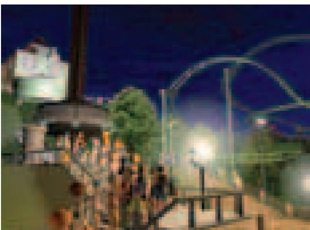
1. Need for Speed: Underground 2
2. Battlefield 2
3. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
4. Guild Wars
5. Evil Genius
6. Prince of Persia: Warrior Within
7. Scrapland
8. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
9. Sid Meier's Pirates
10. World of Warcraft
11. BloodRayne 2
12. Star Wars: Knights of the Old Republic 2
13. Ultima Online: Samurai Empire
14. Playboy: The Mansion
15. F.E.A.R.
16. Empire Earth 2
17. Freedom Force vs Third Reich
18. Hannibal
19. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
20. Dreamfall: The Longest Journey
21. Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
22. Midway
23. Worms Forts: Under Siege!
24. You Are Empty
25. Метро-2
26. Axle Rage
27. Armies of Exigo
28. Black and White 2
29. Desperados 2
30. Rollercoaster Tycoon 3

Ищи подробности на странице 36.

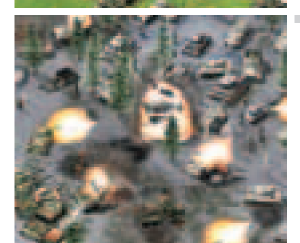
Услуга платная

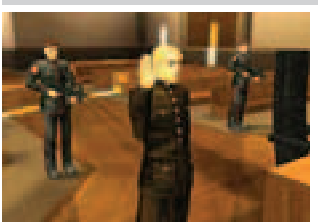
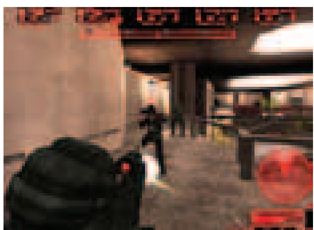


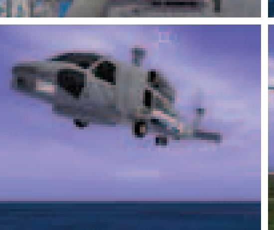
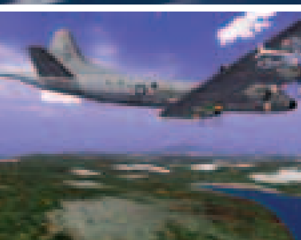
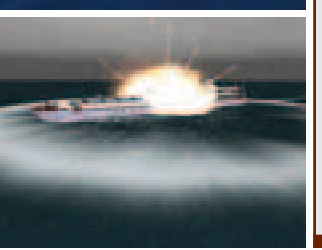



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



СЕГОДНЯ ОПЯТЬ ВОЙНА

Это заговор. Такое впечатление, что весь мир сошел с ума на почве Второй Мировой войны. Если ты окинешь своим проницательным взглядом содержание раздела, то непременно заметишь: они повсюду. Ну, не повсюду, но их действительно много. Это – игры о Второй Мировой. Как будто у людей нет больше причин пострелять друг в друга. Итак, приступим, помолясь. Считаем:

Medal of Honor: Pacific Assault – раз. Игра – попытка заставить популярный некогда бренд смотреться современно. Удачная ли – пока непонятно.

Call of Duty: United Offensive – два. Обычный адд-он к не особенно-то и выдающейся игре. Возможно, фанаты серии оценят по достоинству, мы же скромно промолчим.

Ну и ***Axis and Allies: RTS*** – три. Несмотря на некоторую оригинальность идеи, игру если и хочется ждать, то не слишком. Осталось, на самом деле, сделать еще карточную игру по Второй Мировой, а также – психологический квест – и полная идиотия обеспечена.

А теперь перейдем к нашим нормальным пациентам.

Еще одна порция ***Warhammer 40K: Dawn of War*** – на этот раз нас очень приятно удивила демо-версия игры, совершенно внезапно попавшая в наши загребущие руки.

Rome: Total War обещает стать достойным преемником предыдущей игры серии и демонстрирует отличные крупные планы.

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

ИМЕНЕМ ИМПЕРАТОРА!



ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Game Factory Interactive, Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Relic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.dawnofwargame.com
ДАТА ВЫХОДА	Октябрь 2004 года

Ищи видео и обои на диске

Оцени детализацию ракеты, пролетающей справа от сержанта.

Суровые мужчины-терминаторы.

Текст: Егор Просвирнин

После общения с бета-версией *Warhammer 40 000: Dawn of War*, я хотел открыть статью множеством пафосных и восторженных слов. Затем передумал. Понимаешь, есть игры, а есть Игры. Dawn of War – Игра. На этом, собственно, материал можно завершать, все остальное значения уже не имеет.

РОДИТЕЛИ

Создает Dawn of War канадская студия **Relic Entertainment**, что для человека просвещенного уже служит обнадеживающим знаком. Родительница двух совершенно невероятных частей ***Homeworld*** имеет репутацию компании, не разменивающейся на проходные игры (даже у провалившегося в прокате ***Impossible Creatures*** была абсолютно безумная концепция). Проект во вселенной Warhammer 40K подтвердил эту репутацию – игра дает под зад коленкой практически всем выходящим в этом году стратегическим развлечениям, ибо по сравнению с этой игрой они выглядят унылым домом отдыха для умственно отсталых. Вот так вот – просто и непринужденно, деконструкция понятия «зрелищная RTS» прямо у тебя на глазах, ловкость лома и никакого скабрезничества.

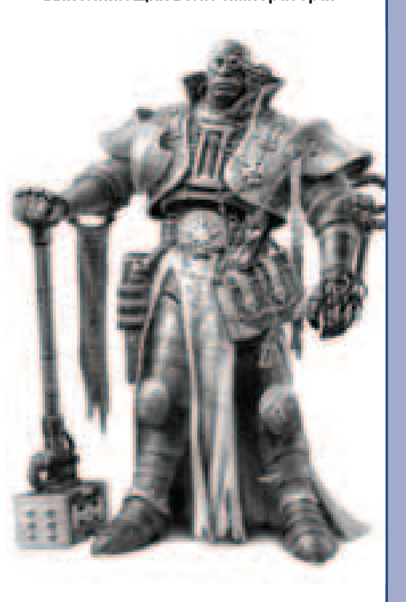
СМЕРТЬ СЕТЧАТКИ

На поле боя перманентно творится Ужас и Поругание, периодически вводящие даже не самые слабые машины в состояние легкого ступора. Во-первых, демонстрация спецэффектов производится в промышленных количествах. Каждая мелкая тварь считает своим прямым долгом поливать врага из красивейшего огнемета, метать в него сгустки энергии, устраивать молнештормы или хотя бы стрелять ракетами и плазменными лучами издалека. Когда один пехотинец стреляет из ракетницы – это так себе. Когда два – тоже нормально. Когда из ракетниц палит пара десятков, а на них в ответ натравливают дредноуты, демонов и аватаров, то остается только тушить свет и бросать гранаты. Во-вторых, по полю боя постоянно что-то летает. Chaos и Space Marines носятся верхом на своих ракетных ранцах, окидывая проносящихся внизу врагов презрительными взглядами. Дредноуты раскидывают в стороны глупых противников, сунувшихся врукопашную. Военнослужащие, получившие артиллерийский снаряд себе под ноги, взмывают в небо самолетами «Аэрофлота» с периодичностью раз в несколько секунд. В-третьих, дикая, невозможная детализация. Кровожадные зеленомордые орки кажут полигональные клыки. У слуг императора при известном желании можно рассмотреть зубчики на мече – тоже, как ты понимаешь, полигональные. Упоминать обо всей остальной экипировке и моделях других рас, словно бы сошедших с официального арта, я думаю, излишне. Добавь сюда зубодробительную анимацию – вынужденные вступить в близкий контакт с врагом guardians Эльдаров начинают самое натуральное кунг-фу, разя супостатов конечностями налево и направо. Захватывающие контрольную точку space marines опускаются на одно колено и замирают в молитве. Эти же пехотинцы, лежа на краю крыши, готовы встретить идущих внизу горячим подарочками. Теперь внимательно прочти еще раз все вышеописанные прелести и попробуй представить все это одновременно в голове. Великолепно, не правда ли? Coup de

FOR THE EMPEROR!



Действие *Dawn of War* происходит в популярной вселенной Warhammer 40000. Идет сорок первый век от Р.Х, человечество сплотилось в единую Империю, постоянно атакуемую самыми разнообразными противниками. Единственное, что удерживает наших далеких потомков от неминуемой гибели, – это отряды Space Marines, специально созданных монахов-воинов, беспрекословно выполняющих волю императора.



На поле боя перманентно творится Ужас и Поругание, вводящие даже не самые слабые машины в состояние ступора



Знатная резня в руинах города.



Видишь полностью полигональные зубки?



Эльдары во главе с аватаром атакуют силы людей.





grace наносят fatality, впервые в человеческой истории появившиеся в стратегической игре *[На самом деле – далеко не впервые – прим. ред.]*. Получившие свое в ближнем бою, супротивники не дохнут сами по себе (от осознания бессмысленности жизни и бесконечной саморефлексии, надо полагать), их добивают выигравшие схватку победители. Дредноут поднимает хлещущего во все стороны кровищей (КРОВИЩЕЙ!!!) замученного жизнью орка на свои power fists и художественно разрывает на части. Space Marine пробивает грудную клетку поверженного врага мечом, попирая его ногами, разведчик проводит целую серию ударов ножом по вражеской тушке... И так далее, и тому подобное – смерть каждого, каждого из присутствующих на поле боя десятков юнитов – это красочное и очень кровавое событие, пробуждающее восторг в победителе и страх со смирением в побежденном. После очередного садистского жертвоприношения хочется, черт возьми, впиться зубами в бифштекс с кровью, а затем, издав дикий рык, продолжить играть, убивая, убивая и убивая...

КАНАДСКИЕ РЕВОЛЮЦИОНЕРЫ

Создающая ***Dawn of War*** канадская **Relic Entertainment** знаменита, в первую очередь, своей дилогией ***Homeworld***, являющейся этакой космической оперой. Говорят, когда руководитель компании **Алекс Гарден** рассказал коллегам об идеи создания полностью трехмерной стратегии в полностью же трехмерном космосе, его обсмеяли. После выхода игры в 1999 году, смешки сменились крайним изумлением – Алекс действительно смог реализовать свою невероятную по тем временам идею.



РАДОСТЬ ЧЕРЕПНОЙ КОРОБКИ

Однако, как известно всем на свете, хорошая графика – это только половина игры (хотя за такую графическую оболочку я готов продать собственную бабушку). Хороший геймплей – вторая половина, существовать без которой





Аватар (слева) устраивает страшное.

Нам конец? Заказывать гробы?

тяжко. Relic, исповедующая новаторский подход к игровому процессу, решила не разочаровывать, создавая Еще Одну Просто Красивую RTS, и выложилась по полной. Основа основ – система взводов, на которой базируется игра. Отдельно управляются только герои, все остальные юниты кучкуются в стайки, до пятнадцати единиц в каждой. Со взводом можно делать всякие интересные штуки – его можно пополнять новыми членами, причем прямо во время боя. Ему можно купить за кругленькую сумму командира, отличающегося крайне высокими характеристиками и поднимающего боевой дух. Наконец, приветствуется закупка нового оборудования – прикупив для банды стандартных пехотинцев огнемет, тяжелый болтер или какую-нибудь ракетницу, ты сам поразишься возросшей производительностью труда. Взвод также имеет боевой дух. И когда его уровень достигнет критически низкого уровня, бравые солдаты разбегутся по кустам и оврагам, забыв о долге перед Императором и остальными международными политическими деятелями. Из всего вышесказанного ясно следует, что тебе придется немало ломать голову над тем, как сохранить полностью экипированный отряд в целости и сохранности, ибо создавать новый довольно накладно. Добавив героев в наступающие войска, ты многократно увеличишь их КПД – местные Ахиллесы и Одиссеи в состоянии в одиночку сдерживать натиск нескольких взводов сразу, периодически радуя ребятишек применением спецспособностей массового поражения. Отдельной статьей проходят сверх юниты – аватары и демоны,





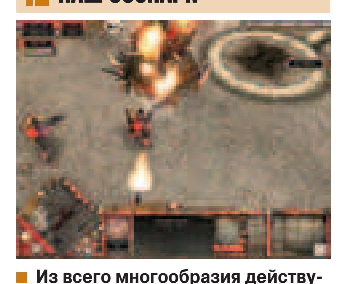


Но нет! Зверушка размазана по стенке, land raider добивает группу поддержки. Можно выдохнуть.





НАШ ЗООПАРК



Из всего многообразия действующих в Warhammer 40K сторон Relic избрала четыре. Это Space Marines, верно оберегающие покой человечества. Это противостоящие им силы хаоса, полные предавших Империю ренегатов. Также на поле боя ты встретишь древних Эльдаров, когда-то правивших вселенной, и безбашенных зеленокожих орков, даже в космосе сохраняющих свои традиционные орковские черты.

вызываемые в единственном числе и имеющие гигантский запас здоровья вместе с не менее гигантскими повреждениями. Правда, согласно законам мировой справедливости, эти ребята, оставшись без поддержки, довольно быстро гибнут, будучи окруженными кольцом из правильно экипированных солдат. Откровенно говоря, возможность очень гибкой настройки пехоты Империи и Хаоса понравилась мне в Dawn of War больше всего – один и тот же взвод с помощью дополнительной экипировки можно превратить хоть в превосходных бойцов ближнего боя (огнеметы), хоть в охотников на супер-юнитов и вражеские укрепления (ракетницы). Также возможны и смешанные варианты.

Coup de grace наносят fatality, впервые в человеческой истории появившиеся в стратегической игре…

МАКРОЭКОНОМИКА

Имея достаточно стандартную схему строительства базы – с помощью строителя возводим здания, апгрейдим их и получаем доступ к более продвинутым строениям – Dawn of War блещет нестандартной ресурсной схемой. Ресурсов ровно две штуки – acquisition points и energy. Энергию вырабатывают генераторы, строящиеся на базе, а вот AP достать не так-то просто – ради этого необходимо захватить так называемые strategic points, специальные



Дредноут вертит на своем power fist незадачливого оппонента.

Местные огнеметы просто песня.



Двое против одного – еще одного соперника уже отправили в страну вечной охоты.

Хаос против Хаоса. Черное облако пыли в центре поднято удачным артиллерийским залпом.

локации, чье удержание критически важно для победы – без AP в Dawn of War и ни туды, и ни сюды. Кроме strategic points, на карте также имеются relics – обладание ими дает доступ к самым мощным юнитам, доступным каждой расе, и critical locations – заимев контроль над большей частью из них и удерживая его в течение 7 минут, ты победишь противника. В общем, творческое переосмысление наследия ***Z*** становится опасно популярным в этом стратегическом сезоне.

LIVE ENVIRONMENT

Очень радует грамотное использование возможностей трехмерного движка – поле боя пестрит воронками, забравшись в которые, пехота получит солидные бонусы к обороне. Предпочитающие всегда быть на высоте могут залезть на ближайший пригорок и устроить на нем засаду ничего не подозревающему врагу, воспользовавшись большей дальностью обнаружения. Кроме местности, положительно влияющей на характеристики войск, есть и территории, присутствие на которых ни к чему хорошему не приведет. Вздумавшие прогуляться к вражеским укреплениям по болоту будут неприятно удивлены огромными потерями при штурме. Горы также не являются просто декорациями – на горных картах в последнее время стала популярна тактика строительства огромного числа assault marines с ракетными ранцами за плечами, которые способны легко перемахнуть через горные кручи и оказаться в глубоком тылу врага, конечно же, с последующим неминуемым разгромом супостата (соответственно, стало процветать параноидальное строительство турелей по периметру вроде как защищенной рельефом базы). В общем и целом, перед нами – один из самых вероятных претендентов не только на звание «стратегии», но и «игры года» одновременно. С нетерпением ждем официального релиза для более тщательного рассмотрения.

ПРОТИВОЕСТЕСТВЕННЫЕ СВЯЗИ

Помимо ***Homeworld***-серии (вторая часть которой не слишком отличается от первой и отдельного упоминания не достойна), **Relic** также создала другую RTS – ***Impossible Creatures***, основной концепт которой заключался в возможности самостоятельно создавать новых монстров-юнитов, путем комбинирования частей тел разных животных. К сожалению, на пути к релизу проект растерял все свои основные features, превратясь во второразрядную RTS, каких нынче много.







Последний гвоздь в крышку вражеского гроба.

ROME: TOTAL WAR

УБИТЬ ЦЕЗАРЯ!



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time/Turn-Based Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Activision

РАЗРАБОТЧИК
Creative Assembly

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Восемь

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.totalwar.com

ДАТА ВЫХОДА
22 сентября 2004 года

Вжих! – стрелы огненные воздух морозный разрезают.

Топ! Топ! Топ! – топают легионеры.

Текст: Егор Просвирнин

Мы ждали, ждали и ждали. А потом еще раз ждали. Блажен, кто ожидает, как известно. Вот наше блаженство и кончилось – стратегический титан, ум, честь и совесть нашей эпохи, ультрастратегия и мегатактика *Rome: Total War* наконец-то показал кусочек своей обнаженной натуры в виде играбельной демо-версии. Твоего покорного переполняет странное ощущение нереальности и нездешности происходящего – будто бы только что позвонили и пригласили на званый ужин к Тому Самому Александру Сергеевичу.

КУЛЬТ ВУДУ

И что же там, на ужине? На этом чинном мероприятии во главе стола уселась Графика, шокируя окружающих своими эксцентричными манерами. Тысячи, тысячи, дамы и господа, полностью трехмерных юнитов с дикой, нечеловеческой детализацией. Не маленькие десятипиксельные уродцы, не чурбанчики-буратины, а нормальные взрослые люди со всеми прилагающимися к ним органами и военной амуницией. Масштабируемость нового движка просто валит с ног – парой легких движений ты можешь вознести камеру на облака, превратив страстную битву в мельтешение красно-сине-черт-знает-еще-каких масс, этакий варгейм из доисторических времен, когда все было большое, а некоторые части тела – маленькими. Пара движений в обратном направлении – и вот уже камера утыкается в лицо легионеру, яростно рубящего непокорного галла. Лицо, что характерно, можно и в какой-нибудь шутер вставить – никто не обидится. Посредине боевой свалки монументами Ленину возвышаются бронированные со всех сторон слоны – нечто совсем уж неприличное, настоящие ходячие крепости, которые, набрав приличную скорость, начинают раскидывать в стороны жалобно скулящих римлян. Аналогичным свойством обладает кавалерия – врезающаяся на полной скорости в строй врага конница просто разносит его в стороны, мгновенно затаптывая не готовых к такому повороту дела противников. Жару добавляют лучники, дарящие врагу огненные стрелы, которые оставляют за собой дымный хвост не хуже ракет класса «земля-земля». Чудеса творит и асинхронная анимация – включив эту опцию, ты лишишь движения солдат отвратительного однообразия, сделав их куда более живыми. Что самое ужасное – вся эта красота на максимальных настройках летает на далеко не топовых конфигурациях. Осознать, как можно было создать картинку такого уровня, еще можно. Понять же, каким образом британцы заставили работать все это на low-end системах – невозможно совершенно. Самая натуральная черная магия, злая волшба, иных объяснений я не нахожу.

РАЗБОРКИ В МАЛЕНЬКОМ РИМЕ

В целом, боевая часть осталась практически нетронутой. Все те же «мораль» и «усталость», знакомые отряды и режимы стрельбы, возможность пускать конницу галопом, важность стратегических высот и все такое прочее. По личным ощущением, игра стала брутальнее в несколько раз. Был резко подстегнут темп сражений. Продемонстрированные в демо-версии битвы в предыдущей серии заняли бы раза в три больше времени. Сейчас же действо несется со скоростью ошпаренного света – на счет «раз» армии сближаются спокойным шагом, на «два» – кидаются друг на друга с дикими воп-

Слоны – настоящие ходячие крепости, которые, набрав приличную скорость, начинают раскидывать в стороны римлян

ПЛОДЫ ПРОСВЕЩЕНИЯ



Результаты работы движка *Rome* очаровали не только вашего покорного, но и телевизионных журналистов. Туманноальбионская BBC лицензировала движок для своего сериала «Time Commanders». От известной телекомпании не отстает и History Channel – там труд сердца Rome можно было увидеть в проекте «Decisive Battles», демонстрировавшегося на телеэкранах этим летом. Оба проекта, кстати, имеют статус образовательных.



Эти же парнишки, вид сверху.

Слоны и моськи.


Крупный план слонов и мосек.

Красные против белых – почти Гражданская война.

ОБ АУТЕНТИЧНОСТИ



Игры серии *Total War* всегда славились своей исторической аутентичностью. В Medieval в качестве имен древнерусских князей фигурировали такие слова, как «Черт», «Козел» и тому подобное малоприятное. Русские поклонники игры возмутились и начали верещать. Верещали до тех пор, пока не попытались провести соответствующие изыскания – выяснилось, что британская Creative Assembly была абсолютно права – такие имена действительно были в ходу в Киевской Руси.



лями, на счет «три» в тыл противника врывается кавалерия, на счет «четыре» все уже кончено – поверженный супостат трусливо удирает огородами. Все вышеперечисленное (с обеих сторон участвовало около полутора тысяч человек) заняло не больше пяти минут. При этом за эти пять минут в капусту рубятся процентов семьдесят вражеских воинов, оставшиеся с воплями кидаются врассыпную. Тут еще одно отличие от предыдущей части – если раньше бывали случаи, когда отряды бежали с поля боя до начала сражения, то здесь все происходит настолько быстро, что прежде чем кто-то соберется дезертировать, его, скорее всего, уже порежут на мелкие кусочки и подадут с соевым соусом и васаби. Опять же, выиграв битву тридцать четыре раза, я так и не смог обнаружить счетчика захваченных пленников. Озверевшие карфагеняне получили приказ «take no prisoners»? Что приятно: разгромив ворога и заставив бежать его гнусных приспешников, тебе не надо ждать, пока их пятки скроются за горизонтом – игра сразу же выдает экран завершения миссии. Можно согласиться и проследовать далее, а можно отказаться и продолжить резню отступающих супостатов. Очень-очень правильное решение. В целом, ускорение битв сослужило скорее хо-

За пять минут в капусту рубятся процентов семьдесят врагов, оставшиеся с воплями разбегаются




Все кончено – римляне получили по полной и удирают прочь.

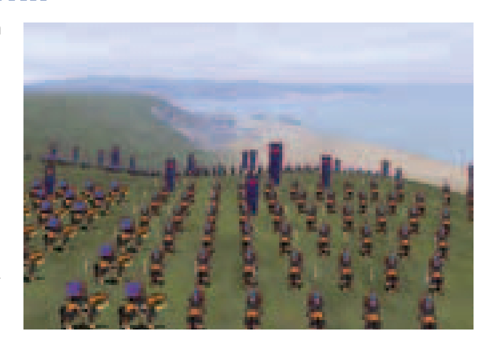
рошую, чем плохую службу – предыдущая часть страдала синдромом «середины игры», когда по мере расширения империи битв становилось так много, что контролировать каждую лично не было никакого желания – слишком долго. Ныне, даже довольно крупные схватки решаются буквально за считанные минуты. В особо запущенных случаях, когда количество подчиненных юнитов приблизится к астрономическим числам, часть отрядов разрешено передавать в ведомство компьютерного интеллекта – получив в свои загребущие ручки один из флангов твоей армии, этот парнишка постарается проявить себя с лучшей стороны. Заодно можно будет и союзников тыкать носом, повышая уровень взаимодействия между «нашими» и «почти нашими», дабы ребята выполняли свой гражданский долг, а не занимались непонятно чем.

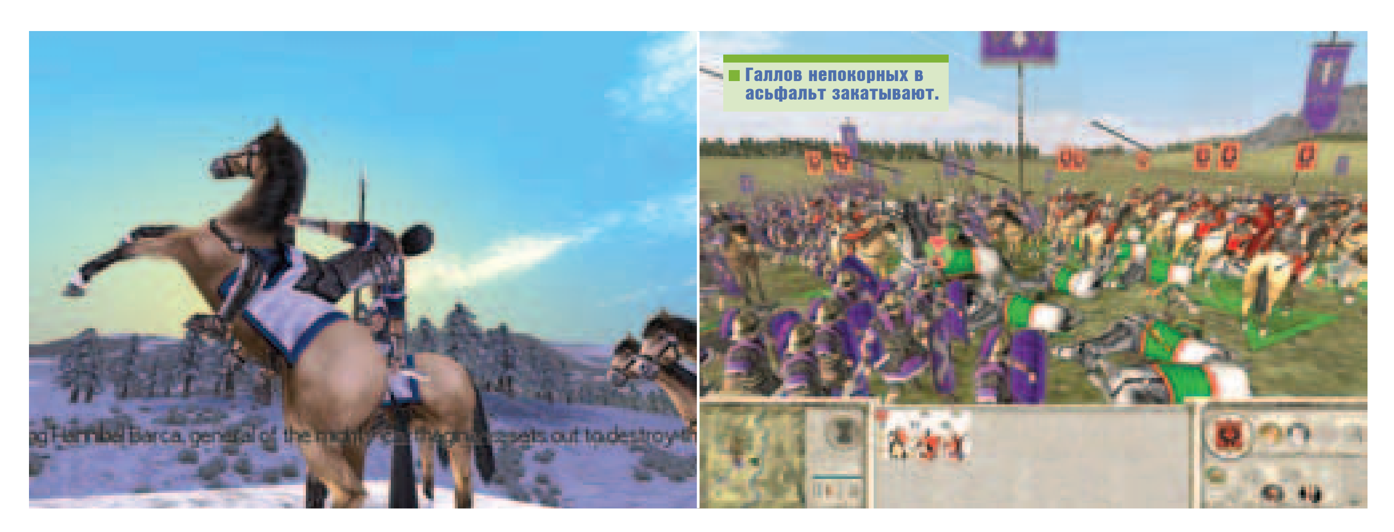
ПЛАСТИЧЕСКАЯ ХИРУРГИЯ

Отдельного упоминания заслуживает интерфейс, перенесший если не смену пола, то уж подтягивание кожи на лице точно. Для начала, каждый отряд был озвучен, посему, кликая на родное бандформирование, ты содрогнешься от хора мужицких голосов, оповещающих о том, к какому подразделению они принадлежат. В пылу схватки, когда смешались в кучу слоны, люди и чьи-то там залпы, такая опция очень кстати. Далее, после отдачи приказа наконец-то появляется характерная метка, обоз-

SHOGUN: TOTAL WAR

Первой игрой серии ***Total War*** стала ***Shogun***, посвященная междоусобным войнам японских кланов. Игрок выбирал один из кланов в качестве своего родного и начинал активно бороться за должность сегуна. Это самая сложная, на мой взгляд, игра серии – компьютер был зол и груб, не признавая никаких дипломатических соглашений – в любой момент времени могла вспыхнуть война. Жару поддавали и мятежники, активно размножавшиеся делением, мгновенно превращаясь в головную боль.




Галлов непокорных в асьфальт закатывают.



Черная имперская сила сочится буквально из каждого кадра.

Обучающая миссия. Гражданин дегенератского вида дает советы.

начающая конечный пункт назначения. Тоже очень помогает в тылу. Наконец, введена специальная кнопка для смены режима движения (вместо истеричного даблкликания), которая заодно показывает и текущий режим ходьбы/бега. Это из хорошего. В плохое запишем расстрел регулятора скорости игры, вместо которого нам подсунули четыре уродские кнопки (пауза, нормальный ход времени и два вида ускорения старика Хроноса-Хоттабыча). Полоска, кажущая соотношение наших/ненаших потерь, аналогично стала менее наглядной. В целом, интерфейс стал краше (что, конечно, радует), но вместе с положительными переменами в наш стан пробрались и не самые удачные решения (за что немедленная дыба).

MEDIVEAL: TOTAL WAR

Вторая игра была посвящена средневековым войнам уже в Европе. Площадь карты увеличилась в четыре раза, появились флоты и морские сражения, список дипломатических деяний многократно расширился (особенное место там занимала женитьба), самые предприимчивые получили возможность организовывать крестовые походы и объявлять джихады неверным. Нашлось место в игре и для Киевской Руси – ты можешь поиграть за наших далеких предков, отбиваясь от татаро-монгольских нашествий.



АХ, ЭТИ БРИТАНЦЫ!

Итого? Без учета переколбашенного глобального режима (подлец на свидание не явился, сославшись на головную боль) – старый добрый Total War со смазливым личиком, ускоренный в несколько раз. То есть, тактический режим – зер гут, даст ист фантастиш, олдскул, все дела. С нетерпением ждем релиза, дабы поругаться с глобальной картой.





THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

ONE GAME TO RULE THEM ALL

ЖАНР ИГРЫ
Real Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Electronic Arts Los Angeles (EALA)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.eagames.com/official/lordoftherings/thebattleformiddleearth/us
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2004 года

Ищи видео и обои на диске



Почти Феромопилы.

Слоны идут на север.

Текст: Михаил Зинченко

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth – единственная из вышедших и ожидаемых игр по именитому произведению, которая обещает быть столь же масштабной, сколь и книжная трилогия. Мы уже писали о The Battle for Middle-Earth около полугода назад, но с тех пор прошло много времени, игровой общественности показали множество красивых и занимательных роликов на тему изничтожения орков, побед воинов Рохана; отгремела, наконец, E3 – неиссякаемый источник игровой информации. Поэтому изволь получить новую порцию полезной информации об одной из потенциально лучших игр этого года.

НЕСВОБОДНАЯ СВОБОДА

Разумеется, будучи столь жестко привязанными к экранизации, и предыстория, и участники этого красочного игрового действа заранее известны. Бесстрашные всадники Рохана и доблестные воины Гондора по одну сторону баррикад, а яростные армии урук-хаев Изенгарда и бесчисленные легионы орков Мордора по другую. В результате нам уже обещаны более 25 миссий и потрясающие батальные сцены «как в фильме». Однако при этом разработчики упирают на то, что при прохождении за любую из сторон конфликта, игрок будет обладать полной свободой действий. Каким образом получится совместить две столь различные по сути концепции, мы увидим уже совсем скоро. В любом случае, возможность штурмовать роханской кавалерией Изенгард или совершить урук-хаями победный марш-бросок до самого Шира предоставляется не часто.

ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

Благо, придумывать заново персонажей и декорации разработчикам не пришлось. Посему все силы были брошены на амбразуры создания самой живой и одновременно кинематографичной стратегии из всех, что нам с тобой приходилось видеть до сих пор. Первое время к подобным заявлениям хотелось относиться скептически. Действительно, эка невидаль, почти во всех современных стратегиях юниты практически как живые – и нечего нам мозги пудрить. Однако, присмотревшись внимательнее, понимаешь, что некоторые заявления разработчиков отнюдь не голословны. Кстати, следует отдать им должное, возможность присмотреться господа из EA предоставили в полной мере. Практически каждый месяц на всеобщее обозрение выкладываются новые видеоматериалы.

И знаешь, существа из пройденных ранее стратегий действительно начинают казаться неповоротливыми буратино, сошедшими с 35-го конвейера имени Папы Карло.Главное, что попытались добавить нашим будущим подопечным, это эмоции. Казалось бы, зачем подобные излишества в стратегии? Однако после увиденных элементов игрового процесса все становится на свои места.

КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ

Вот патруль сынов Гондора натыкается на передовой отряд орков. Какое-то время воины подбадривают себя ударами оружия по собственным щитам, затем воздух оглашает

До выхода игры осталось всего ничего, но описания мультиплеера от партизанствующей EA нет до сих пор

А КОМУ ЛЕГКО?



Поражать врага огненными стрелами оказывается не так уж и просто. Для этого придется организовать отдельного работника, который станет носить необходимые материалы для подобных забав непосредственно к лучникам.



Неравная битва.

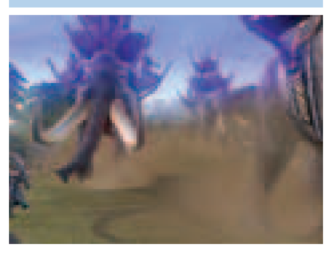


Минас-Моргул должен быть разрушен!


Явление Гендальфа Белого массам.


Последние дни Помпеи.

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ



Спросишь, будет ли интерактивным мир вокруг? Тролль может схватить стоящего рядом орка и метнуть во врага или же использовать его в качестве дубины. Орки могут собирать вокруг камни для катапульты, а мумак промаршировать через лес, оставив за собой широкую просеку. Тогда как зажженный вражескими стрелами энт бросится спасаться в реку. И это лишь малая часть возможного.



боевой клич; и в считанные мгновенья оторопевшие отродья Мордора изрублены «в труху». Но наши подопечные не стоят столбом, радуясь успешному исходу стычки, они поднимают в воздух руки с оружием и заявляют миру о своей победе. Однако из леса показывается огромный горный тролль, вырывающий из земли дерево прямо на ходу. От ударов его импровизированной дубины недавние победители партиями по несколько человек отправляются в красивый, но непродолжительный полет. И теперь уже страх пронимает бойцов, они пятятся, прикрываясь щитами и приседая к земле.

И это лишь одна-единственная зарисовка из множества, уже показанных публике и журналистам. А ведь были еще и разъяренные энты (гигантские деревья), вырывающие глыбы камня из вражеских построек и бросающие их в подбегающих защитников. Были и обезумевшие от пылающих стрел мумаки, ожесточенно топчущие все вокруг, включая союзную пехоту и близлежащие здания.

И что удивительно, за счет этих, казалось бы, мелочей, происходящее на экране действительно оживает.

Интерфейс в привычном виде здесь отсутствует как таковой. Его заменили выпадающие контекстные иконки


А вечный огонь уже горит...




No pasaran!

НЕМНОГО РОЛЕВАЯ СТРАТЕГИЯ

Разумеется, в этом сезоне, как и в прошлом, ни одна уважающая себя стратегия реального времени обойтись без ролевых элементов просто не в состоянии. Даже если она заявляет себя честной RTS.

С героями, в принципе, все понятно. Кроме обязательных Гендальфов с Саруманами и Арагорнами, возможно появление и не засветившихся в экранизации персонажей. Кроме того, нас наверняка ожидает несколько миссий в стиле канонического hack-'n'slash. К примеру, те же чертоги и подземелья Мории располагают к этому всеми имеющимися силами.

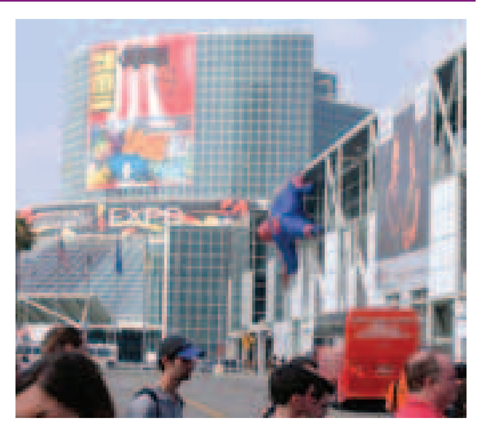
Однако на сей раз затейники из EALA решили пойти еще дальше. Куда уж дальше, спросишь ты? Теперь опыт будет даже у зданий! Однако не бойся, для получения долгожданного опыта тебе не придется заставлять каждую свиноферму принимать непосредственное участие в боевых действиях. Все намного проще: чем больше какие-нибудь бараки произвели солдат, тем выше оказывается их уровень. В результате игрок получит доступ к новым созданиям, тогда как сами бараки обзаведутся персональной охраной, отстреливающей появившегося рядом неприятеля.

ПОД РАЗДАЧУ....

На проходившей сравнительно недавно E3 очень любят раздавать награды. Но самая главная из них – **Game Critics Awards Best of E3 2004**. Не правда ли, звучит серьезно и основательно?

На этот раз важные дяди и тети из **Time, Entertainment Weekly, CNN/Money** и прочих GameSpot посовещались и решили, что звание лучшей стратегии по версии E3 2004 заслужила именно ***Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth.***

Хочется думать, что «это ж неспроста», тем более что конкурировать пришлось с самой ***Rome: Total War***.




Полотно батальное. Холст. Масло.


Обещанный Барлог.


Соколиная охота по-Мордорски.

ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ

Многие моменты Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth оправданы, но по-прежнему непривычны. Взять хотя бы возможность постройки зданий только в заранее отведенных (и обозначенных на местности рунами) местах или тот факт, что у каждой стороны будут свои уникальные ресурсы. Определенное смущение вызывает и баланс игры, ибо на данном этапе силы Тьмы выглядят не в пример мощнее. Возможно, именно поэтому пока мы так ничего и не услышали о будущем мультиплеере.

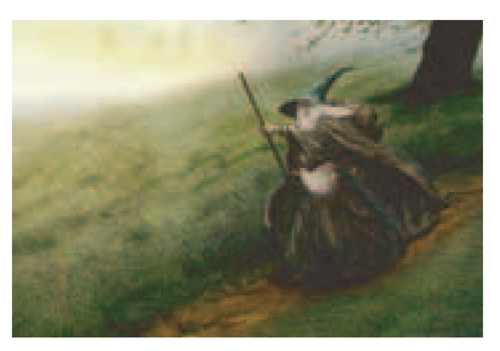
Бесспорно одно – игра должна получиться потрясающе красивой и кинематографичной. Возможно, для маститых компьютерных стратегов она окажется не самым лучшим выбором, однако и сами разработчики не скрывают лояльность проекта к начинающим игрокам.

А я начинаю ждать. Боевые рога Рохана уже призывно гудят вдали, а отряд эльфийских лучников вот-вот должен подойти к стоящей из последних сил твердыне. Я верю!

ЛУЧШИЙ LOTR, А НЕ ЛУЧШАЯ RTS

В одном из многочисленных интервью разработчиков западной прессе прозвучала фраза, наверное, наиболее полно отражающая цели EALA. «Мы собираемся сделать лучшую возможную игру по *Lord of the Rings*, а не лучшую RTS. Если есть выбор между RTS и Lord of the Rings, мы на стороне Lord of the Rings». После чего было добавлено, что самое важное для игры – стать частью вселенной Толкиена.

И, кажется, эта цель действительно может быть достигнута.








B.SOKAL
Сибирь II
© 2004 Microids. Продюсер и издатель - Microids. Автор и арт-директор Benoit Sokal.
Все права защищены.
© 2004 Перевод на русский язык ООО «Логрус». Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
microids
Логрус



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

Видимо, ослепнуть на время от солнечного света в этой игре не светит.

Большую часть команд начальство будет отдавать жестами. Цензурными.

ЖАНР ИГРЫ	First Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	EA Los Angeles
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один (в мультиплеере не известно)
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.eagames.com/official/moh/pacificassault/us/home.jsp
ДАТА ВЫХОДА	Ноябрь 2004 года



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

ЯПОНА МАТЬ

Вряд ли найдется геймер, которого еще не подташнивает от бесконечных сражений между союзниками и фашистами. Нам уже набили оскомину забрызганные грязью и кровью деревушки Нормандии, а удушливый зной и вечная пыль Африки снятся в недолгие часы нашего отдыха. Не пора ли на курорт? Туда, где пальмы, нежный песочек и прибой, мерно разбивающий тонны воды о береговую линию. Ситуация немного омрачается криками раненых, пулеметными очередями и разрывами гранат, но настоящий солдат должен во всем видеть плюсы. Так что добро пожаловать на тихоокеанский фронт, у тебя наконец-то появился шанс посмотреть на ту сторону войны, которая в компьютерных играх освещалась несколько посредственно.

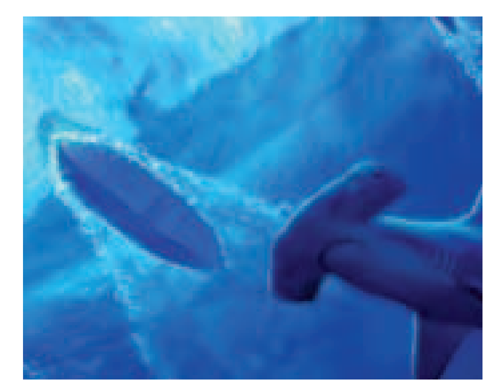
Еще бы – технологии, на которых создавались мастистые проекты о Второй Мировой, тогда еще не были способны отрисовывать правдоподобные джунгли, разливать по водоемам красивую водичку и оживлять все это настоящей физикой. Но время идет, и наконец-то в мире шутеров открылся тихоокеанский фронт (о чисто многопользовательском ***Battlefield 1942*** сейчас вспоминать не будем, окей?). Причем открытие нового фронта несет нам не просто новые локации, виды врагов и оружия; все это позволит сделать серии ***Medal of Honor*** большой шаг вперед.

Разработчиков стоит поблагодарить уже за то, как они подходят к мельчайшим деталям игрового процесса

ВСЕ ЗА ОДНОГО

Вместе со старыми полями сражений в историю ушел и герой-одиночка из оригинальной Medal of Honor, самостоятельно атакующий сотни врагов и превращающий войну для остальных солдат в крайне скучный процесс разгребания оставленных за ним трупов. На этот раз мы влезем в узкие плечи зеленого новичка, только вчера поглощавшего солдатский паек в тренировочном лагере посреди Америки, а сегодня назначенного в подразделение под командование сержанта. Не знаю, как там вне поля боя, но во время сражения командир будет тебе отцом, матерью и двоюродной тетушкой по бабушкиной линии. Слушаясь его команд, жестов и матюгов, ты сможешь подольше прожить под японскими





пулями и может быть даже выполнить боевую задачу. Чтобы командир был по-настоящему умным солдафоном, разработчики пишут специальную модель поведения искусственного интеллекта. Ее же, кстати, будут применять и для вражеских офицеров – с учетом японской системы ведения боевых действий, конечно. Кстати, если твои однополчане при смерти батяни-комбата сразу потеряют львиную долю боевого духа, а может, даже решат прямо сейчас начать долгую дорогу в родной Техас, то японские камикадзе, оставшись без сегуна, вполне могут войти в священную самурайскую радость и на всех порах побежать кромсать штыками своих врагов, то есть нас.

ПОЧТИ КАК В ЖИЗНИ

Вообще, разработчиков стоит поблагодарить уже за то, как они подходят к мельчайшим деталям игрового процесса. Вот, например, один из твоих однополчан получил серьезное ранение и выбыл на время миссии из игры. Будь уверен, что в следующий раз, когда ты его увидишь, он будет красоваться перед девчонками мужественным шрамом. Более того, на компьютерные болванчики будет влиять сама война: разработчики демонстрируют это на примере одного из солдат. Вот он в начале войны – домашний парнишка, манерный, как кисейная барышня, и с толстыми щеками. А вот после десятка боев – сухой, покрытый шрамами сержант, который может в одиночку задушить голыми руками десяток врагов или сделать из зеленых салаг настоящих солдат.
Или вот деталь – в одной из миссий тебе доверяют защиту склада боеприпасов от нападения. Попробуй только зазеваться и дать японцам подорвать пару ящиков с патронами – перед следующей миссией тебе выдадут всего половину положенного боезапаса, так что крутись, как хочешь.
А здешние медики? Да этих парней ты будешь охранять даже ценой своей жизни, будь уверен! Именно они смогут починить наиболее тяжелые ранения твоих боевых товарищей, да и тебя самого. Думаешь, здесь будут мега-аптечки, разом снимающие все недуги? Никак нет, самолечением можно залатать только самые примитивные раны, всем остальным придется заниматься медику. Более того, если очередная пуля довела уровень твоего здоровья до нуля, ты моментально свалишься с ног и будешь смотреть в замедленном време-

КОМАНДА БЫЛА «СТОЯТЬ!»



Несмотря на то, что игрок находится в подчинении у вышестоящего командира, он все равно может отдавать приказы. Конечно, это будет выглядеть скорее как «прикрой меня» или «вон там я видел японскую морду», но слушаться их однополчане будут. Чтобы облегчить игроку суровые командирские будни, разработчики собираются ввести продвинутую систему приказов, благодаря которой не придется лазать в дебри хитроумных меню, и все команды будут вызываться нажатием одной кнопки.

ЗАБОТА О ЛЮБИМОМ МЕДИКЕ

Возвращаясь к медицинской тематике: на протяжении игры ты не раз задумаешься перед тем, как посылать медика к раненому солдату, над которым то и дело свистят вражеские пули. Оставить его помирать нельзя – в ***Pacific Assault*** лишний ствол в твоей команде способен изменить ход боя, а перспектива потерять кроме этого парня еще и медика нас тоже никак не прельщает. Выход один – бежим к раненому, взваливаем его себе на плечи и оттаскиваем в безопасное место.





Медик в ускоренном режиме чинит игрока.



Пиротехника пока что не впечатляет.



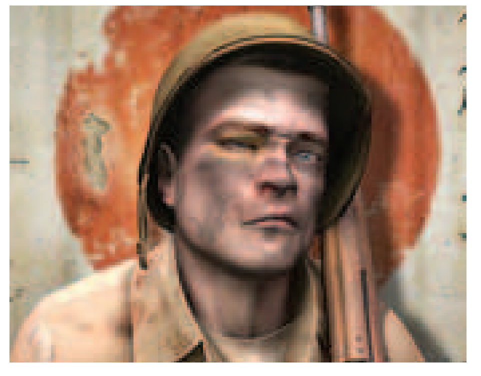
А в свободное время я подрабатываю зениткой.

Несмотря на обилие боевой техники, поездить можно будет далеко не на всем.

ни прошедшие минуты боя – разработчики так представляют себе фразу «вся жизнь перед глазами пролетела». И единственный способ подняться после такого ранения на ноги – получить профессиональную медицинскую помощь от медика. И то, если он успеет до того, как ты откинешь свои армейские ботинки.

ДОРОГУ ГЕРОЮ!

Между прочим, в этой игре будет возможность попадать на страницы печатных изданий и сводки новостей! Для этого всего-то и нужно, что совершать героические поступки, вроде спасения утопающих пилотов или помогать попавшим в плен собратьям по несчастью. Одно только странно: разработчики грозятся ввести в игру специальную кнопку, нажав на которую можно вернуться к пропущенному «героическому моменту», получив еще один шанс заработать медаль за отвагу или еще за какой поступок.



В КРУГУ ДРУЗЕЙ

Кстати, многопользовательский режим тоже ждут изменения – разработчики решили выйти за рамки стандартного Deathmatch и его вариаций, создав нечто наподобие мультиплеера из ***Return to Castle Wolfentein***. Нас ждет все то же деление на классы, те же карты с несколькими задачами, которые необходимо выполнить нападающей стороне, и, будем надеяться, настолько же сбалансированный игровой процесс.

NO MORE QUAKE ENGINE

И самое главное – разработчики наконец-то сменили движок! Более того, они не просто отказались от уже седого движка ***Quake 3***, а сделали собственный, максимально полно отвечающий их требованиям. Теперь мы можем воочию наблюдать сочные зеленые джунгли, выглядящие как настоящий тропический лес, а не набор чахлых пальм. Землю будет устилать мягкий ковер из волнующейся по ветру травы, в которой вполне реально нарваться на японскую мину. За ней не заржавеет красиво подбросить того, кто ее отыскал, в голубое небо по всем законам физики. Большое



Отделение, ОГОНЬ!



Короткая передышка перед боем.



■ Обезумевшие японцы идут в штыковую.

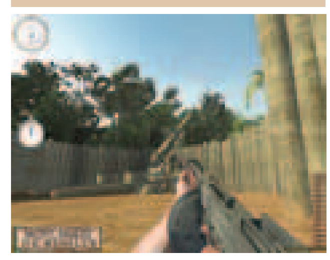


■ Либо игрок разминает шею, либо его подбросило взрывом.





ПОСТУПАЙ ПРАВИЛЬНО



■ А еще здесь будет возможность сделать моральный выбор. Разработчики приводят пример: продираясь через джунгли, игрок видит двух японцев, тренирующих на туземце хук справа. Можно с интересом посмотреть на матч века, а можно угостить атакующих пулей в лоб – тогда счастливый туземец прорубит дорогу через джунгли, открыв тем самым обходной путь вокруг укрепленных японских позиций, продираясь через которые ты потерял бы много крови.

внимание уделено и водным поверхностям – они будут чутко и реалистично реагировать на все внешние раздражители, вроде летящих пуль или плывущих вниз по течению трупов.
Уже отмеченное мной повышенное внимание разработчиков к деталям прослеживается и в графике – взять хотя бы лица однополчан. Можешь быть уверен, лицо каждого солдата на поле боя будет тщательно анимировано, его губы будут двигаться в полной синхронизации с тем, что он говорит, да что там, у местных парней даже зубы с языком полигональные. Выбить их, интересно, можно будет?

MEDAL OF HONOR НА НОВЫЙ ЛАД

Если подвести итог, то можно сказать, что нас будет ждать игровой процесс, совсем недалеко ушедший от предыдущих проектов серии ***Medal of Honor***. Однако те, казалось бы, небольшие изменения, которые привнесли в проект разработчики, обещают значительно освежить и разнообразить уже осточертевшую нам пальбу из стандартных «Томпсонов» и «БАРов», а вот хватит ли этого для того, чтобы ***Pacific Assault*** стала полноценным конкурентом уже сейчас неплохо смотрящейся ***Call of Duty: United Offensive***, покажет время.

Самолечением можно залатать только самые примитивные раны, всем остальным придется заниматься медику



■ Для полного счастья не хватает пары лебедей на водной глади.



■ Кто курил рядом с канистрой с горючим?



Текст: Роман “ShaD” Епишин

■ Основную ставку разработчики делают на разнообразие транспортных средств.

■ Гроза всех волков: Красная Шапочка с огнестрельным оружием.

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Gray Matter
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.callofduty.com
ДАТА ВЫХОДА	Осень 2004 года



CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

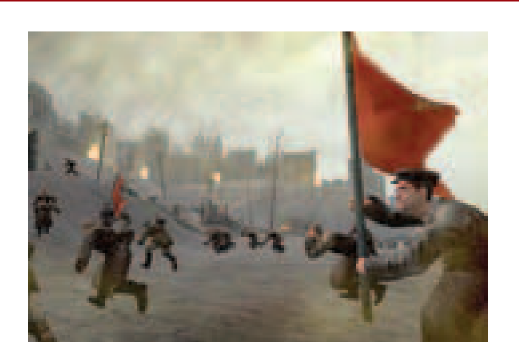
ДОЛГ ЗОВЕТ! ОТКЛИКНЕМСЯ?

Никто не будет спорить, что в свое время игра *Medal of Honor: Allied Assault* стала прорывом. Electronic Arts и 2015 ловко сыграли на кинематографичности и голливудских корнях игрушки, предложив искушенному геймеру настоящий интерактивный боевик о Второй Мировой. Динамично, атмосферно, красиво. Однако затем издательство встало на скользкую дорожку add-on'ов. И если *Medal of Honor: Allied Assault – Spearhead* еще встретили радушно, то после релиза *Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough* раздались недовольные голоса. Поговаривали о вторичности, отсутствии свежих идей, небезосновательно обвиняли EA в стремлении разжиться на успешном брэнде, констатировали закат серии. Пожалуй, лучшего времени для дебюта *Call of Duty* было не найти. Игра с легкой руки (и длинного языка) журналистов мигом превратилась в «убийцу Medal of Honor», стала светиться в чартах продаж, короче, заняла место «медальки» на постаменте кратковременных кумиров.

Придется летать на бомбардировщике B-17. Естественно, в качестве простого пулеметчика, а не пилота

НЕ КАЧЕСТВОМ, ТАК КОЛИЧЕСТВОМ

В лучах столь яркой славы утратить остроту зрения и прозорливость совсем не сложно. И вот **Activision** уже радостно потирает ручки, хихикает над незадачливым конкурентом и забивает бизнес-план дополнениями к новоявленному хиту. Но так ли все безоблачно? Call of Duty, несмотря на ряд безусловно интересных моментов, столь же далек от новаций, сколь и любой из представителей Medal of Honor. Собственно, успех игры строится на той же кинематографичности, динамике и атмосферности, только несколько иного качества. Даже графическая основа – без малого пятилетний Quake III Engine – та же. Так не окажется ли ***Call of Duty: United Offensive*** той гранью, за которой кинематографичность превращается в дешевую зрелищность? Динамика перетекает в нудную монотонность, атмосферность исчезает вовсе, а былая любовь преданных геймеров сменяется легким раздражением желающей нового кумира толпы. Увы, имеющиеся данные пока не могут утверждать обратного. А впрочем, какое «по-





ка», если игра не сегодня-завтра выйдет?
Однопользовательская кампания привычно делится на три части по национальному признаку. Только вместо экскурсии по деревням и селам Нормандии американцы оказываются в центре битвы при Балге, англичане перестают безобразничать в немецком тылу и отправляются штурмовать непокорную Сицилию, ну а наш бравый соотечественник принимает участие в сражении на Курской Дуге. Вполне закономерный шаг после впечатляющей защиты Сталинграда. Все военизированные приключения займут порядка 13 миссий, ожидать от которых чего-то оригинального не имеет смысла. Разработчики особо не распространяются о сути заданий, однако add-on'у вряд ли удастся вырваться из круга классических диверсий, похищений секретных документов и уничтожения неприятельских войск.
Конечно, уже сейчас коллектив **Gray Matter** клятвенно обещает максимально разнообразить игровой процесс посредством привлечения еще большего числа транспортных средств. И не так важно, что танковый марафон в Call of Duty оказался чистой воды аркадой, а поездки на автомобилях в роли пассажира-автоматчика успели порядком осточертеть. Ведь количество, если верить диалектике, рано или поздно переходит в качество. Потому-то и придется нам вновь кататься на танках (тяжелом и легком), джипе с неизменным пулеметом в кузове, мотоцикле с коляской и даже летать на бомбардировщике B-17. Естественно, в качестве простого пулеметчика, а не пилота.

МЕРТВОМУ ПРИПАРКИ

Возможно, потолстевший автопарк будет кстати в многопользовательской игре, которой щедро отрядили десяток свежих карт и целых три новых режима. Хотя лично мое понимание слова «новый» здорово расходится с его интерпретацией в устах разработчиков. Бейте, режьте, стреляйте, но назвать «новыми режимами» Domination и Capture the Flag у меня язык не поворачивается. Особенно после всех ***Unreal Tournament***, ***Battlefield*** и иже с ними. Самое интересное, что за старыми названиями действительно скрывается виденный-перевиденный геймплей. В Domination две команды стремятся захватить и удержать пять контрольных точек, а Capture the Flag, как ни парадоксально, строится на захвате флагов. Третий вид игры – танковые баталии – сейчас кажется достаточно свежим, однако его успех напрямую будет зависеть от реалистичности (или нереалистичности) управления боевой машиной. Наконец, обещан режим Assault, предлагающий полюбившиеся

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ RTCW



Оригинальный *Call of Duty* можно считать доведенным до ума *Medal of Honor*. Оно и не мудрено, в состав студии Infinity Ward влилось немало бывших сотрудников 2015. А вот *Call of Duty: United Offensive* разрабатывается уже сторонней конторой, впрочем, она как свои пять пальцев знает движок *Quake III* и данную тематику. Ведь именно Gray Matter дала миру *Return to Castle Wolfenstein* и собиралась даже подарить add-on *Wolfenstein: Enemy Territory*. Последнему, правда, Activision подрезала крылья.

КОНКУРЕНТОВ НУЖНО ЗНАТЬ В ЛИЦО

Несмотря на неудачу *Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough*, EA не торопится сворачивать серию. Более того, на осень издательство запланировало выход еще одной игры на ту же тематику и с тем же движком – *Medal of Honor: Pacific Assault*. Только концептуально проект стоит выше простого дополнения. Нам обещают набирающих опыт напарников (как в RPG), свободу действия в рамках карты-уровня (как в *Far Cry*) и зависимость следующих миссий от результата предыдущих.





Отрадно, что полет на самолете не превращен в банальный тир. Внутри можно перемещаться, меняя орудия.



Основная идея Call of Duty осталась нетронутой: ты – лишь один из многих идущих на смерть бойцов.


Движок, конечно, устарел, но и выжимают его нещадно. Для Quake III Engine детализация вполне на уровне.

с UT штурм и оборону укрепленных баз. За бортом нашего внимания остался еще ряд нововведений из разряда «мелочь, а приятно». Впрочем, сами разработчики рассказывают о них громко и охотно, придавая им куда большее значение. Например, они очень гордятся новой системой обработки частиц, позволяющей получать реалистичные эффекты дыма, дождя, тумана и прочих погодных катаклизмов. Как по мне, так лучше б движок сменили. Также PR-менеджеры Grey Matter едва ли не взахлеб описывают новый способ метания гранат. Теперь, видите ли, опасный предмет можно держать в руках с вынутой чекой и бросать лишь незадолго до взрыва, дабы хитрый враг не подобрал и не швырнул девайс обратно. Что ж, очень оригинально. А если вспомнить, что в add-on'е будет пополнен оружейный арсенал, в частности, огнеметом, то в светлом и непременно хитовом будущем игры не остается никаких сомнений. Шутка. На самом деле вышеописанные неуклюжие ухищрения обычно попадают под определение «мертвому припарки», ну да не будем рубить с плеча. Для вынесения вердиктов дождемся релиза.

ДЛЯ КОГО?

Только вот осень – далеко не самое удачное время для выпуска подобного рода дополнений. Понятно, что жесткий дефицит инноваций, в том числе графических, сужает круг заинтересованных лиц до группы преданных фанатов. Горячим поклонникам экшенов на тему Второй Мировой для полного счастья действительно нужны были лишь новые уровни, которые add-on гарантирует. Однако практически одновременно с релизом дополнения Call of Duty состоится дебют ***Medal of Honor: Pacific Assault***. Electronic Arts ведь не отказалась от борьбы за первенство в жанре и готовит пусть еще не сиквел, но уже и не простой expansion pack. Так найдется ли для Call of Duty: United Offensive место под солнцем?

PR-менеджеры Grey Matter взахлеб описывают новый способ метания гранат


Увы, скриншоты не позволяют оценить все великолепие новой технологии погодных эффектов.


Воздушный бой в лучших традициях Ил-2:Штурмовик.



Смотреть на закат с колеса обозрения – что может быть романтичней.

Что происходит под куполом этой палатки, остается только догадываться.

Текст: Tarnum

ЖАНР ИГРЫ	Park-sim
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
РАЗРАБОТЧИК	Frontier Developments
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.rollercoastertycoon.com
ДАТА ВЫХОДА	5 ноября 2004 года

ROLLERCOASTER TYCOON 3

ДЕРЖИСЬ ЗА ПОРУЧНИ!

«Хлеба и зрелищ!» – так звучит древнейшее изречение, определившее почти весь круг потребностей человека на многие века вперед. В наше время, когда даже самые изысканные аппетиты удовлетворены, когда мы вдоволь насытились просмотром разношерстных шоу, нам подавай еще и острые ощущения. Экстремальный спорт, прыжки с парашютом, скалолазание. Но, если для всего перечисленного нужна специальная подготовка и изнурительные тренировки, то впрыснуть в кровь приличную дозу адреналина, прокатившись на «американских горках» (которые, к слову, почти во всем остальном мире называют «русскими»), может позволить себе каждый.



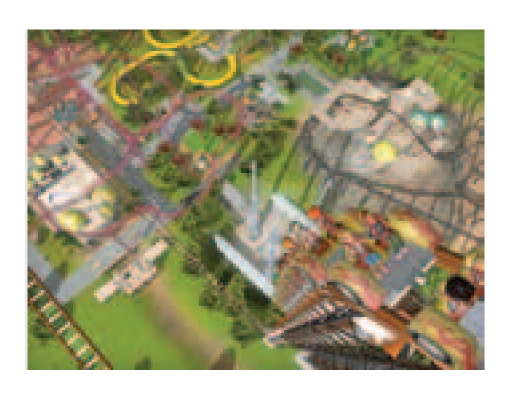
Многих из вас во время прогулки по паркам развлечений (особенно отечественным) наверняка посещали мысли о том, как бы вы здесь все перестроили. «Этот спуск не слишком крутой и скорость маленькая! А этот переворот будто для детей делался – что за дела?!» – возмущенно говорил твой внутренний голос. Но, если с реальным положением дел ничего поделать нельзя, то построить свой собственный виртуальный парк развлечений стало возможно благодаря стараниям **Frontier Developments**.

Ночной мрак освещают сотни огней. И, надо сказать, именно ночью игра выглядит максимально эффектно

НОВЫЕ ВЫСОТЫ

RollerCoaster Tycoon 3 – сделан в полном 3D. И это для тебя уже не новость. Не откровение это и для жанра park-sim. Брось свой строгий взгляд на скриншоты. Лично мне на ум приходит одно – ***Theme Park World***. Не только трехмерность объединяет эти две игры, но и яркие цвета, заполняющие буквально все на экране, общая стилизация под мультяшную графику. Теперь технический прогресс позволит нам самым наглым образом посмотреть в физиономию каждого посетителя, причем без капли опасения увидеть три с половиной пикселя вместо лица.

Еще одним передовым нововведением стала модель динамической смены дня и ночи. Рассветы, закаты, безоблачное дневное и звездное ночное небо – все это ты теперь сможешь наб-





людать и любоваться. Благо небосвод, солнце, облака выглядят, не в пример парковым постройкам и посетителям, весьма реалистично.

ВИДЕЛИ НОЧЬ

С закатом Солнца парк не собирается закрываться. Когда пожилые люди и малые дети покидают территорию, начинается настоящее веселье. Танцевальные ритмы звучат вместо размеренных мелодий для пенсионеров. Ночной мрак освещают сотни огней. И, надо сказать, именно ночью игра выглядит максимально эффектно. От дневной мультяшности не остается и следа. Небо покрывается тысячами звезд (хоть и статичными, но все же). Будет и луна. Разработчики обещают сделать ее свечение максимально правильным – спутник Земли действительно будет отражать свет севшего за горизонт солнца, а не излучать его сам.

Помимо всего прочего, ночь открывает ряд функциональных особенностей игрового процесса: от банальной необходимости освещения площади парка и подсветки аттракционов до возможности организации целых ночных шоу. Позабавить ночных посетителей можно будет разными вещами, в том числе и фейерверками. Причем, на твой выбор будут предложены как уже готовые шаблоны пиротехнических шоу, так и конструктор для создания собственных.

Отдельного упоминания заслуживает вода – на скриншотах и в роликах видно, что она выглядит весьма правдоподобно. Красиво переливается и правильно отражает свет. В игре даже будет эффект лунной дорожки. Разработчики заверяют, что к реализации воды в игре они подошли очень тщательно, так что результат не должен нас разочаровать.

ОЧЕНЬ ВАЖНАЯ ПЕРСОНА

Каждый посетитель теперь может быть не только сам по себе. Ждите в гости целые семьи, группы друзей и влюбленные пары. Более того, чтобы угодить каждому гостю, недостаточно просто взять и отстроить самую безумную горку в мире. Пенсионеры на вашем чудо-аттракционе просто не рискнут прокатиться. Но, чтобы и старички не заскучали и не убежали, бормоча нехорошие слова себе под нос, нужно позаботится об аттракционах поспокойней. Да и парочка уютных кафе с ретро-музыкой уж точно лишними не будут.

Не откажут себе в часе-другом полного отрыва и так называемые V.I.P.-гости, среди которых будут японская поп-звезда, экс-президент и знаменитый бейсболист. За такими посетителями глаз да глаз. О покушениях, разумеется, речи не идет, но спасать



ГИБКОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

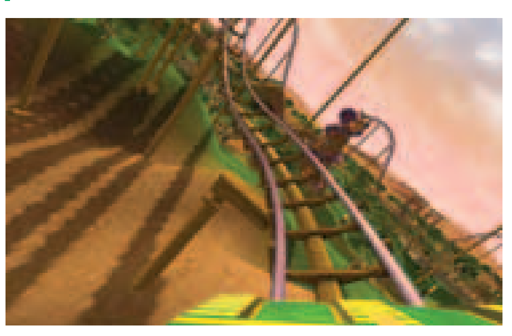


В зависимости от сезона в кафешках и палатках твоего парка развлечений изменяется спрос на разные напитки. Если в летнюю пору посетители интенсивно потребляют прохладительные напитки, то зимой спрос на них падает, а кофе продается в больших объемах. Исходя из этого, ты должен регулировать предложение.



ОПАСНО ДЛЯ ЗДОРОВЬЯ

Что же говорят специалисты о влиянии «американских горок» на организм человека? На старте поезд набирает скорость до 80 км в час за пару секунд. Подобную нагрузку может выдержать не каждый. Катание строго противопоказано людям, страдающим слабостью сосудов. По словам врачей, нагрузки, испытываемые организмом человека во время катания по «американским горкам», можно сравнить с условиями космического полета.





Парк хорошо вписывается в пейзаж этой местности.



Веселье в самом разгаре!


Посмотреть салют с высоты самого высокого пика горки – истинное удовольствие.

звезд, отчаянно кинувшихся в бегство от толпы поклонников, тебе придется. Тем паче, что забота о сохранности V.I.P.-гостей в твоих интересах. Реклама, как-никак. Там, где знаменитости – там пресса, хороший отзыв в прессе – гарантированный приток новых посетителей.

ДОКАТАЛИСЬ!

Час напролет провисели вниз головой посетители парка **«Warner Bros.»** под Мадридом в 2002 году. Причиной столь неприятного происшествия стали отключенное электричество и внезапно отказавший локальный генератор. Никто не пострадал. Еще одна force majeure случилась с гостями **«Страны фантазий»** в Кельне в 2001 году. 150 человек развлекались на «американских горках», когда произошло короткое замыкание и начался пожар. Пострадало 54 человека.

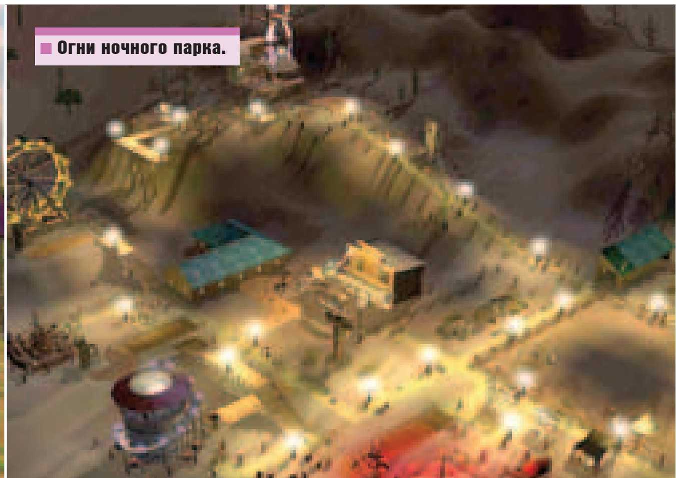


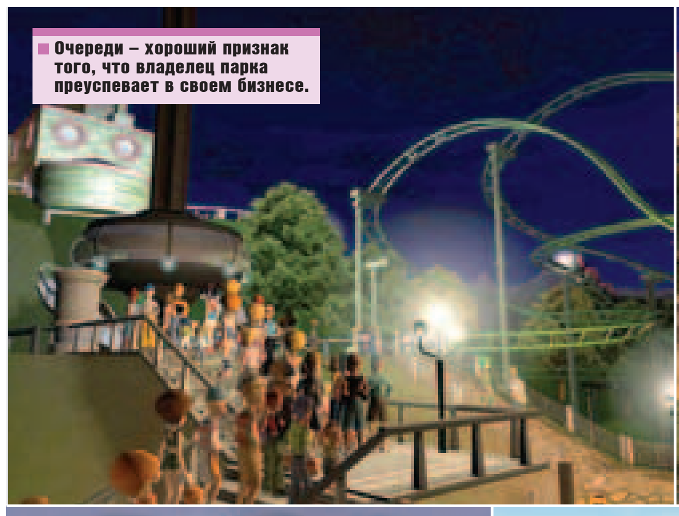
СТРОИМ БЕЗ ПРОБЛЕМ

Интерфейс RCT3 обещает быть весьма дружественным и более удобным, чем в предыдущих частях. Если ты играл в ***SimCity 4***, то сможешь найти некоторые сходства, как визуальные, так и функциональные. Вся жизненно необходимая информация будет появляться вверху экрана. Не придется лезть в дебри многоуровневых менюшек, чтобы узнать интересующие данные о конкретном посетителе парка. Все, что касается строительства, разместится в емком меню в правом нижнем углу.

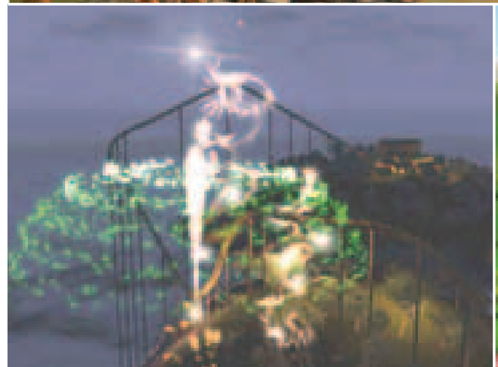
Процесс планировки американских горок претерпит минимум изменений, механика строительства останется идентичной предшественницам. И это скорее радует, чем огорчает. Так как она хорошо зарекомендовала себя; и ни тогда, ни сейчас не вызывает никаких нареканий. Разработчики говорят, что строить в 3D гораздо удобнее, нежели в двумерном пространстве. Несмотря на это, если ты уж такой приверженец старины, то здесь будет возможность зафиксировать камеру в традиционном стиле а-ля ***RCT*** и ***RCT2***.


Странное существо. Но посетителям должно нравиться.


Огни ночного парка.

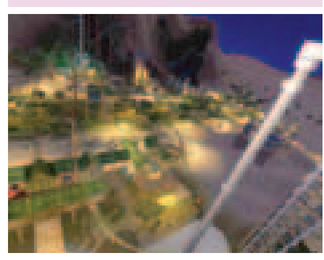

Очереди – хороший признак того, что владелец парка преуспевает в своем бизнесе.


Ночью никто и не думает о сне.





ИЗ ПРЕДЫДУЩЕГО ПРЕВЬЮ



Ты должен знать, что: игровой движок полностью трехмерен; каждый гость парка обладает уникальной внешностью; планируется включить в игру 5 дизайнерских проектов парка, стилизованных под Дикий Запад, фильм ужасов, футуристическое будущее, пиратскую эпоху и приключения а-ля Индиана Джонс; изначально тебе будет открыто 6 парков, «подняв» которые, ты шаг за шагом получишь доступ еще к 12.

ПРИСТЕГНИ РЕМНИ

Спроектировать американскую горку своей мечты – это одно, а как насчет того, чтобы самому с ветерком прокатиться на своем творении? RCT3 предоставит тебе такую возможность. Атмосферу нагнетут подростки, визжащие на очередном повороте изо всех сил. Впечатления, конечно, не те, но взгляд на парк с точки зрения обыкновенного посетителя общему делу явно не помешает.

Особо приятно пристальное внимание Frontier Developments к деталям. Игровой движок будет честно прорисовывать каждый винтик аттракциона. В окнах закусочных будут отчетливо видны довольные лица посетителей, протягивающих деньги продавцу и получающих вожделенный гамбургер взамен. Кто-то из гостей сможет запросто подойти к автомату и купить баночку прохладительного напитка. Ни одной детали, что присутствует в нашей с вами жизни, разработчики стараются не упускать, по кирпичику собирая возможно лучшую на данный момент park-sim игру.

Релиз уже не за горами. Поток свежей информации наглядно показал нам, насколько велики претензии RCT3.

Отдельного упоминания заслуживает вода. На скриншотах видно, что она выглядит весьма правдоподобно


Жаль, что мы сейчас не слышим пронзительные крики вон тех, в кабинках.





Текст: Алексей "deadmoroz" Смирнов

Грамотно выбранное место для засады – половина успеха.

Японские танки во многом проигрывают своим американским аналогам.

AXIS & ALLIES: RTS

ХОРОШИЙ ПЛАН ТОВАРИЩА ЖУКОВА

ЖАНР ИГРЫ
Turn Based/Real Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
РАЗРАБОТЧИК
TimeGate Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
до 8-ми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.timegate.com/aa
ДАТА ВЫХОДА
4 ноября 2004 года

Да, снова Вторая Мировая. Да, опять немцы, американцы, бритты, русские и японцы. Да, вновь стратегия – а как же иначе. Но на этот раз, как говорится у нас на телевидении, с новым, улучшенным вкусом.

Казалось бы, ну что еще можно вырастить на изрытой воронками, некогда плодородной почве WWII после всех этих ***«В тылу врага»***, ***Desert Rats vs. Africa Corps*** и ***«Блицкригов»***, не принимая во внимание разные ***Medal of Honor*** и ***Call of Duty***? Но разработчики из компании **TimeGate Studios** (за плечами которых уже есть одна довольно успешная RTS далекого 2001-го года выпуска – ***Kohan: Immortal Sovereigns***) настроены решительно и, наперекор всему, вооружившись толстой лицензией на настольный хит ***Axis & Allies***, ваяют свой Шедевр...

И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ

Имя Шедевру дали простое и лаконичное – ***Axis & Allies: RTS***. На протяжении 24-х миссий, поделенных между двумя сторонами, нам посчастливится в очередной раз поучаствовать во всех более-менее значимых событиях Второй Мировой, перечислять которые уже нет ни сил, ни желания. Разрешат ли нам повернуть ход истории так, как это можно было сделать в ***Hearts of Iron***? Да сколько угодно! Но, правда, только в кампании за страны Оси. У союзников же, напротив, все как по учебнику.

Плод труда TimeGate Studios будет представлять собой смесь из TBS и RTS: в походовом режиме мы медленно расхаживаем по комнате, набивая трубку «Герцеговиной Флор», отдаем приказы и долго думаем, прежде чем с опаской нажать кнопку «Конец хода». Когда же начинается какой-нибудь значимый боевой перфоманс, мы вольны самолично в режиме реального времени двинуть полки в атаку. Такой вот внебрачный отпрыск серии ***Total War*** получается, разве что в антураже WWII.

Вообще, всю игру можно провести в походовом режиме и получить от этого настоящее удовольствие, ведь этот режим практически полностью воссоздает оригинальную настольную игру. В этом случае просчет результата исхода столкновений сил игрока и противника будет целиком отдан генератору случайных чисел. Но постоянно нажимать на кнопочку «Auto Combat» – это ведь не наш метод, верно, дорогой читатель?

Всю игру можно провести в походовом режиме и получить от этого настоящее удовольствие





НА ЗЕМЛЕ, В НЕБЕСАХ И НА МОРЕ

Поэтому перейду к описанию RTS-составляющей игры. Во-первых, в A&A: RTS тебе доверят управлять подразделениями. Каждое подразделение будет состоять из 4-7 батальонов, а батальон это где-то сотни три человек. В твоем воображении уже рисуются эпические битвы многотысячных армий? Брось это дело, разработчики здесь решили схитрить: они просто представили каждый батальон в виде одного солдата. Точно такая же ситуация творится и с остальными типами юнитов.
Во-вторых, на поле боя будут действовать генералы. Генерал – это такой специальный юнит, обладающий множеством бонусов, способный проводить против твоего оппонента всякие специфические злодеяния (только вот, что они из себя будут представлять – современной науке пока неизвестно). Генералы в игре A&A: RTS будут иметь внешность и повадки своих настоящих исторических прототипов, вроде генерала Монтгомери, маршала Жукова или легендарного «пустынного лиса» Роммеля.
В-третьих, нам обещаны Реализм и Историческая Достоверность. С первым все понятно – давно уже в RTS-жанре сформировался своеобразный набор условностей, и если его впихнуть в игровой процесс, то можно смело всем заявлять, что у нас тут полный и самый настоящий Реализм. А вот насчет второго пункта меня терзают сомнения – Историческая Достоверность в игре, где, играя за одну из сторон, можно реализовывать альтернативные варианты развития событий? Не знаю, не знаю...
Плюс ко всему планируется полномасштабное взаимодействие наземных, воздушных и морских сил. Я думаю, что не стоит лишний раз сотрясать воздух азбучными истинами, например, о необходимости завоевания и удержания полного воздушного превосходства над участком фронта во время проведения наступлений. Точно также не нужно напоминать о поддержке высаживающихся на неприятельский берег морпехов орудиями главного калибра на линкорах, стоящих в акватории.
И, наконец, разработчики расписались собственной кровью под заявлением о том, что в A&A: RTS будет действительно продвинутый ИИ: как у противника, так и у наших собственных отрядов. Говорится, в частности, что пехота при встрече с танками не будет отчаянно кидаться с гранатами им под гусеницы, а просто заляжет в кустах и позовет своих товарищей, вооруженных чем-нибудь

ОН ЖИВОЙ!



ИИ будет действительно крут. Приводится такой случай: восьмерых человек посадили играть в многопользовательский режим ***A&A: RTS***, а затем половину из них незаметно для остальных отключили от игры и посадили на их место компьютерных игроков. В результате этого хитрого злодеяния вдруг выяснилось, что никто из оставшихся в игре белковых организмов подмены не заметил. Все до последнего не сомневались в человечности своих оппонентов.

AXIS & ALLIES

Создатель этой игры – **Ларри Харрис.** Пускай ***A&A*** не имеет такого большого количества поклонников, как, например, ***«Монополия»*** или ***«Дипломатия»***, но определенный круг единомышленников она собрала. Настольный вариант представляет собой большую карту мира, свод правил, набор игровых карт (чуть менее трех сотен штук) и двух двенадцатигранных кубиков. Вообще, начать свое знакомство с настольной игрой ты можешь на ее неофициальном сайте по адресу www.axisandallies.org.





Просто Адская Бойня.

Если ваши бронетранспортеры противостоят танкам врага, то это значит, что что-то идет не так...



Мидуэй, не иначе.

реактивно-бронебойным. Плюс к этому – полное отсутствие всяческих скриптов, ведь каждый раз, когда запускается RTS-движок игры, генерируется уникальный ландшафт, на котором будет проходить сражение. И волей-неволей ИИ придется уметь действовать адекватно в любой ситуации.

РАЗРАБОТЧИКИ ОБ ИГРЕ

Ян Климон (Yan Klimon), главный дизайнер **TimeGate Studios**: «Во время создания игры мы старались придать каждому ее элементу как можно больше кинематографичности. Вот, например, перед вашим взором высадка в Нормандии, знаменитый Омаха-бич. Союзники спрыгивают с десантных барж на песок и тут же попадают под шквальный пулеметный огонь, горы трупов, вокруг рвутся мины и снаряды, кровавый прибой – короче говоря, у нас тут все как у Спилберга».



КОШКИ-МЫШКИ

Еще одна особенность RTS-составляющей A&A: RTS – «серый» туман войны, т.е. вся карта боевых действий открыта игроку изначально, но для полной уверенности в том, что вот в этой долине, удобной в плане стратегического положения, находится злополучная вражеская база, тебе придется провести разведоперацию по всем правилам. Но представь ситуацию: ты посылаешь самолет-разведчик, который обнаруживает в этой самой долине вольготно раскинувшегося фашиста. Предвкушая скорую победу, ты устремляешь туда свою могучую и непобедимую. И вот грозные железные монстры при поддержке доблестной пехоты подходят к злополучной долине и... видят, что она абсолютно пуста!

ДЕЛА ХОЗЯЙСТВЕННЫЕ

А все это из-за того, что базы теперь буквально одним щелчком мыши способны мобилизироваться, перемещаться и вновь развертываться в любом другом месте. Пребывая на колесах, они, правда, становятся намного более уязвимыми, так что be careful. Базы в A&A: RTS



Тихий океан. Идет подготовка к высадке десанта.



■ Отчаянная атака двух самоходок и одного КВ.

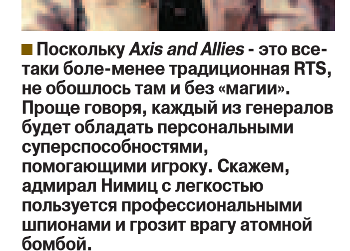
■ Охота на «пустынного лиса» Роммеля. На самом острие атаки зажигают огнеметные танки.

производят юниты, которые также занимаются сбором ресурсов, коих ровно три вида: деньги, топливо и боеприпасы. Деньги потребуются для строительства сооружений, финансирования НТП, вызова авиаударов и производства юнитов. ГСМ и боеприпасы нужны для поддержания войск в боеготовом состоянии. Кроме того, базы создают так называемые resupply zones, в пределах которых твои юниты автоматически восстанавливают истраченные в боях силы, заправляют баки и пополняют боекомплект. Помимо resupply zones, можно будет создавать мобильные станции непосредственно у самой линии фронта. Удобно, согласись.

ЗАДНЕЕ СЛОВО

Начать ждать A&A: RTS тебе следует хотя бы из-за того, что ее походовая составляющая будет максимально достоверно воспроизводить свой настольный аналог, а это уже само по себе есть большой плюс. Но и остальные элементы игры, скорее всего, не заставят тебя зевать. Да и потом, я всегда хотел узнать, что бы случилось, если б японцы пересилили янки в Тихом Океане, а не наоборот... Проще говоря – ждем! К тому же релиз уже скоро – игра практически полностью готова, и сейчас идет последний отлов багов и заточка баланса.

БОГИ ВОЙНЫ



■ Поскольку *Axis and Allies* - это все-таки боле-менее традиционная RTS, не обошлось там и без «магии». Проще говоря, каждый из генералов будет обладать персональными суперспособностями, помогающими игроку. Скажем, адмирал Нимиц с легкостью пользуется профессиональными шпионами и грозит врагу атомной бомбой.

Планируется полномасштабное взаимодействие наземных, воздушных и морских сил



■ Главное действующее лицо и символ войны в Тихом Океане – авианосец.

DANGEROUS WATERS

УЧИТЕСЬ ПЛАВАТЬ. УРОК ПЕРВЫЙ

ЖАНР ИГРЫ	Naval Simulator
ИЗДАТЕЛЬ	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК	Sonalysts Combat Simulations
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Неизвестно
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.scs-dangerous-waters.com
ДАТА ВЫХОДА	3 квартал 2004


Картинка из перископа подлодки "Кило".


Не то чтобы полигонов очень много, но если смотреть издалека – все в порядке.

Текст: Роман А. Овсянников

Представь себе зоолога, который после долгих поисков находит последний в мире экземпляр стеллеровой морской коровы или птицы додо. И тут же стреляет ему в лоб крупнокалиберным, потому что, значит, кушать очень хочется. По сходной причине нельзя ругать симуляторы подводных лодок – товар очень редкий, вымирающий. Покупайте их, друзья! В этом случае их со временем будет больше, и, рано или поздно, они станут лучше.

ЛЕГЕНДА?

Silent Hunter да ***Sub Command*** – вот, собственно, и все, что приходит в голову обыкновенному игроку, когда он слышит заимствованное слово «сабсим». Два названия за всю долгую историю компьютерных игр – не маловато ли *[сдается мне, автор несколько преуменьшает – Прим. ред.]*?

Собственно говоря, и ***Dangerous Waters*** – не подводный симулятор в чистом виде. Это больше и круче. Кроме четырех подлодок – ядерных американской 688 (I) «Лос-Анджелес», нашей «Акулы» и немецкого «Морского волка», а также гибридной дизель-электрической «Кило», – в игре будут ракетные катера, противолодочные вертолеты и другие интересные вещи.

По заверениям разработчиков, они не станут на манер концерна **Volkswagen** делать десять машин на одной платформе: каждая субмарина и каждый надводный корабль будут тщательно моделироваться в соответствии с доступными чертежами и исторической действительностью. То есть мы должны поверить, что прохождение каждой миссии несколько раз с различной техникой будет каждый раз выглядеть по-новому и дарить незабываемые ощущения. Хорошо бы.

А ГДЕ ЖЕ РЕЛЬСЫ?

Придать дополнительный интерес и разнообразие игре призваны и другие нововведения. Прежде всего, это, конечно, генератор случайных миссий. Каждая из них будет включать в себя набор боевых задач, в числе которых как относительно обычные эскортные, штурмовые и разведывательные миссии, так и более интересные вещи, вроде захвата побережья. Количество типов таких задач вплотную приближается к двум десяткам. В соответствии с теорией вероятности, каждая миссия будет полностью отлична от других. Различия коснутся и типа карты, и ассортимента враждебных и дружественных кораблей, субмарин и авиатехники.

Будут в игре и уже смоделированные одиночные миссии, которые, несмотря на заскриптованность многих событий, будут содержать достаточный элемент случайности, чтобы заставлять проходить себя вновь и вновь.

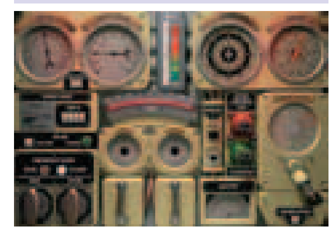
Кампаний в игре будет две, но известно о них пока мало что. Сюжет будет закручен вокруг русско-американо-китайского противостояния, причем Россия будет страдать постсоветским синдромом в иностранном восприятии: два осколка партии будут бороться за власть со всеми вытекающими последствиями. За что будут бороться американцы, примерно понятно. О китайцах не понятно ничего.

НИКТО НЕ ПРИДЕТ

Dangerous Waters постарается угодить игрокам всех мастей, поскольку настройки ее сложности и реалистичности очень разнообразны. Опыт-

Сетевой код в эти самые минуты подвергается чистке более строгой, чем белые халаты перед операционной

ВЗАИМОСВЯЗЬ



В новом редакторе миссий появилась возможность связывать боевые задачи друг с другом. При выполнении какой-то цели перед игроком можно либо поставить новую, либо запустить скрипт, ответственный за какое-либо действие, например, что-нибудь взорвать. Это придаст пользовательским миссиям динамику.



А раньше были такие красивые парусники, с пушками, со стакселями и грот-мачтами...



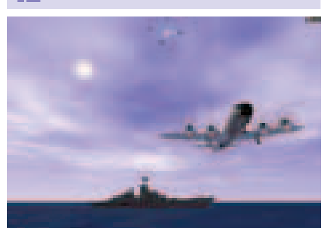
MH-60 на боевом дежурстве.



То, что в небе – это компас. Над самолетом.

Видно, как открывается бомбовый отсек.

НОВЫЕ КОРПУСА



Вот полный список новой техники, доступной игроку, которую мы увидим в релизе *Dangerous Waters*. Торпедный противолодочный корабль FFG 7 «Оливер», обвешанный сенсорами вертолет - убийца субмарин MH-60, четырехмоторный самолет морского патруля P-3 «Орион» и русская и китайская модификации дизель-электрической подводной лодки «Кило».



ные симуляторщики могут выполнять все действия самостоятельно (точнее, отдавать приказы об их выполнении), для остальных существует система autocrew – иначе говоря, некоторые вещи игра сможет делать самостоятельно. В их числе починка субмарины, отражение торпедных атак и другие задачи, позволяющие игроку не отвлекаться по мелочам. Эти помощники, однако, не всесильны, и принимать принципиальные решения и выкарабкиваться из особо сложных положений тебе надлежит самому.

Действия игрока будут влиять на развитие кампании, а иногда – даже на межнациональные отношения

ВИЖУ ЦЕЛЬ!

Наконец-то игра подобного жанра обзавелась приличной графикой. Если внешний вид даже не очень старого ***Silent Hunter 2*** у пользователей нефанатичного толка мог напрочь отбить все желание играть, то в этом случае такого случиться не должно. Море наконец-то выглядит не как синяя колышущаяся на ветру тряпка и даже не как нарисованные на фанерке волны из мультика о капитане Врунгеле. Здесь настоящая вода, по которой идет красивая рябь, прекрасно смоделирована качка, корабли очень мило отражаются в воде. Здесь можно увидеть работающие части судов, вращающиеся перископы, открывающиеся люки и буруны, поднимаемые двигателями. Здесь взрывы выглядят как взрывы –



Лазерное наведение.

Интересно, сможет ли этот слабенький дождик потушить тот маленький огонек?


Взрывная волна на воде просматривается отчетливо.

вызывают реалистичную волну, все трясется под водой, и даже приборы зашкаливает. Ну и погода, конечно. Шепчет.

УКРОЩАЯ ЗМЕЙ

Вдобавок сотрудники **Sonalysts** обещают невиданный раньше мультиплеер. Этакое глобальное подводно-надводно-воздушное сражение, где абсолютно вся техника будет контролироваться игроками. То есть такое уже было однажды, если взять связку из Silent Hunter 2 и ***Destroyer Command***, но исполнено там все было средне даже по уровню самих игр, не говоря уже о сетевом коде и о поддержке издателя (ее фактическом отсутствии), так что все держалось на игроках-энтузиастах, которые, как известно, быстро перестают быть энтузиастами, если им за это не платят. Издателем, кстати, был **Ubisoft**. Не говоря уже... да лучше ничего не говорить.

С Dangerous Waters такого быть не должно. Впервые, кажется, в истории жанра игроки смогут исполнять различные роли в пределах одного судна. С интересом ждем реализации. Как, впрочем, и всего остального. Sonalysts показала себя как студия, умеющая держать слово, и не забывающая о своих играх даже спустя годы после их выхода. Пожелаем же им удачи и хорошего издателя, а Dangerous Waters – признания, долгой жизни и больших тиражей. И главное – продолжения.

ГОРИЗОНТ ВИДИШЬ?

Навигационный интерфейс со времен ***Fleet Command*** и ***Sub Command*** не очень изменился, но несколько осовременивающих его штучек авторы все же добавили. Появились включаемые по желанию границы стран, помогающие игроку лучше ориентироваться. Гидрографические карты стали более доступными для восприятия. Главное, появилась возможность моментально передавать информацию о замеченных объектах по каналам связи союзникам, в том числе авиации.




Приборная панель FFG-7. Подсветка красная, чтобы пилот не спал за штурвалом.


ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ
CONFLICT
VIETNAM
КОНФЛИКТ:
Вьетнамская война
PIVOTAL GAMES
SCi GAMES
Бука



Подобное умение очень пригодилось бы Elastigirl на кухне.

Хм-м-м, что это так заманчиво сверкает у мистера Невероятного между ног?

ЖАНР ИГРЫ	Action/Arcade
ИЗДАТЕЛЬ	THQ environment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Новый Диск» / troll.ru™
РАЗРАБОТЧИК	Heavy Iron Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.heavy-iron.com/minisite.asp?upc=49183
ДАТА ВЫХОДА	25 октября 2004 года

Текст: Иван "Nemezido" Гусев

СУПЕРСЕМЕЙКА (THE INCREDIBLES)

ОЧЕВИДНОЕ – НЕВЕРОЯТНОЕ

Во все времена люди ждали чудесной помощи от некого «старшего брата», который и боксер-перворазрядник, и ростом под два метра, и весит втрое больше Валерии Новодворской. Сначала в роли помощников представляли ангелов-хранителей. Те якобы парили за спиной каждого человека и уберегали от наговоров, колото-режущих ранений, чумы и сифилиса.

Однако с появлением синематографа на смену ангелочкам пришли супергерои. Размножаясь то ли простым делением, то ли почкованием, супермены и бэтмены заполонили весь мир. Теперь даже анекдоты слагают соответствующие: «Джордж Буш не был готов к атаке 11 сентября, потому что считал, что ситуацию в Нью-Йорке держит под контролем Человек-Паук». Самое удивительное, при всей своей нелепости супергерои нравятся людям. Иначе, чем еще можно объяснить феноменальный успех игры ***City of Heroes***? Впрочем, речь пойдет не о популярной онлайновой ролевой игре, а о новом выводке фетишистов под названием ***The Incredibles***.

Размножаясь то ли простым делением, то ли почкованием, супермены и бэтмены заполонили весь мир…

ДЕТИ СУПЕРМЕНА

Жил да был Мистер Невероятный, была у него жена Хелен (она же Elastigirl) и детки Violet да Dash. Помимо семейных уз, их объединяли владение разными сверхъестественными способностями и любовь к приключениям. Однако после иска против супергероев (сравнимого с исками калифорнийских сенаторов, направленных против компьютерных игр), семейке пришлось задуматься об уходе в глухое подполье – ребят обвинили в тотальной аннигиляции чужого имущества. В рамках программы по защите свидетелей, правительство подарило Невероятным новую жизнь. Мистер Невероятный стал страховым агентом, а миссис Невероятная принялась воспитывать детей «нормальными», противясь любым проявлениям сверхспособностей в быту и повседневной жизни. Но однажды мистеру Невероятному выпал шанс снова испытать на деле свои навыки супергероя, что

МОЙ ГОЛОС – «ЗА!»

В последнее время игровые студии все чаще приглашают голливудских звезд озвучивать героев игр. Все актеры, которые вызвались озвучивать персонажей *The Incredibles* для Pixar, будут задействованы и в игре. Свои голоса The Incredibles подарили Холли Хантер (Holly Hunter), Джейсон Ли (Jason Lee) и Сэмюэль Л. Джексон (Samuel L. Jackson).



он с блеском и проделал. Увы, бедолагу обманули – его заманил в ловушку старый враг. И вот, чтобы спасти верного мужа и любящего отца, всей семье пришлось выйти на тропу войны.

БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ!

Товарищи, лично опробовавшие демо-версию The Incredibles на **E3 2004** и **Comic-Con 2004**, хором уверяют, что игра являет собой качественный аркадный экшен, а точнее – его редкий подвид, именуемый «платформер». Уже это заставляет вскинуть брови в удивлении. Если начать вспоминать приличные платформеры, то кроме ***Duke Nukem: Manhattan Project*** трехлетней давности, ничего в голову и не приходит.

Каждый представитель суперсемейки обладает уникальными возможностями. Мистер Невероятный, пользуясь своей силой и внушительными размерами, обычно прет напролом и тупо дубасит всех врагов. В демо-уровне от его кулаков крепко досталось злым роботам. Миссис Невероятная предпочитает более дипломатичные методы разрешения проблем. Пользуясь нечеловеческой гибкостью и прыгучестью, она способна пробраться куда угодно. Еще она умеет удлинять свои конечности, хватать оными супостатов и бросать куда подальше. Девчушка Violet запросто становится невидимой, а когда вокруг становится особенно жарко, окружает себя защитным полем. Что касается паренька по имени Dash, то он движется быстрее пули, скорость – его главное оружие. По ходу игры способности супергероев развиваются и совершенствуются.

БОССЫ ЖДУТ!

Игра и фильм практически идентичны по сюжету, хотя в игре ожидается больше злодеев, хороших и разных. Всего планируется около 20-ти уровней. Каждый из них будет проходиться одним из четырех персонажей, а в конце каждого уровня предстоит схватка с боссом. Под занавес придется долго повозиться с суперзлодеем Syndrome, вооруженным по последнему слову техники.

Кстати, о технике. В игре не обойдется без разнообразных средств передвижения – современная игра немыслима без машин, космических кораблей и катеров. Физика в The Incredibles лишь агукает по сравнению с тем, на что способен Havok 2.0, однако полет мистера Невероятного на летающей тарелке весьма впечатляет.

Очевидцы также отмечают на удивление сильную графику (хотя обнародованные скриншоты маловыразительны) и приятный дизайн уровней и главных персонажей. В The Incredibles хватает незамысловатых, совершенно неназойливых паззлов, прыжков с уступа на уступ a-la ***Prince of Persia*** и – вы не поверите – стрельбы. Нет, я определенно все чаще вспоминаю Duke Nukem: Manhattan Project.

Напоследок, хочется повторить за разработчиками из **Heavy Iron Studios** фразу, которая многое объясняет: «В The Incredibles могут играть дети, но это не детская игра!».

PIXAR НИКОГДА НЕ ЛАЖАЕТ

The Incredibles **– это новый анимационный фильм от студии Pixar, подаривших нам *«Историю игрушек»*, *«Корпорацию монстров»* и *«В поисках Немо»*. Поскольку в Pixar никогда не халтурят, всем ясно, чего стоит ждать от нового мультика: море юмора, океан шикарной 3D-анимации и бурный ручей сюжета. Фильм выходит на экраны кинотеатров 5 ноября. В России ищите его под названием *«Суперсемейка»*.**

ВСЕ ПО-ЧЕСТНОМУ

The *Incredibles* разрабатывается студией Heavy Iron Studios одновременно для PC и всех консолей, включая GBA. Не стоит пугаться: позорная история, приключившаяся с играми по *Shrek 2* и *Spider-Man 2* (напомним, что владельцы консолей получили весьма и весьма пристойные игры, а на персоналке вышли убогие аркадки), не повторится. Версии The Incredibles будут практически идентичными. Надеемся на лучшее. The Incredibles делает студия, чей предыдущий проект *SpongeBob SquarePants: The Battle for Bikini Bottom* оказался забавной игрой. Жаль, на ПК пока не выходила...





Вражеская база чем-то неуловимо напоминает имперскую – из «Звездных войн».



Девиз Боба Пара: «Сила есть – ума не надо!».



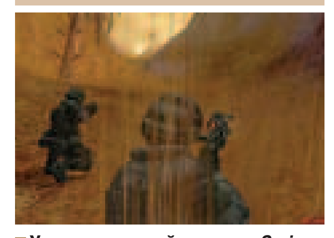
Действия развернутся на разных планетах и космических станциях.

Главгерой Кайл Хардлоу клянется говорить правду и только правду.

Текст: Роман "ShaD" Епишин

ЖАНР ИГРЫ	Tactical Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Playlogic International
РАЗРАБОТЧИК	Khaeon
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До пяти
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.playlogicgames.nl/abz/game.php
ДАТА ВЫХОДА	IV квартал 2004 года

ПОСТОЙ, ПАРОВОЗ



Увы, дарованный движком *Serious Sam* простор рискует оказаться невостребованным. Демо-версия показала позорную для тактического шутера линейность уровней. Отряд бодро шлепает по декоративно оформленному «туннелю», где есть множество отворотов и побочных тропинок, оказывающихся красивыми муляжами.

ALPHA BLACK ZERO: INTREPID PROTOCOL

ШИРПОТРЕБ С КРАСИВЫМ ИМЕНЕМ

Сколько журналистов и просто опытных игроков уже жаловалось на отсутствие души, пардон за пафос, в современных играх? Очень много. Быть четырежды пятым не хочется, но ты уж прости старика, не удержался. К тому же речь идет не о вышедшем проекте, а об игре, которая пока еще покоится на стапелях разработчиков. А если творение некой студии до релиза вызывает стойкие ассоциации с не раз уже виденным и слышанным, то объяснений тому лишь два: непрофессионализм PR-отдела (хочется верить!) или никчемность самой игрушки.

ИСТОРИЯ, РАССКАЗАННАЯ ЗАНОВО

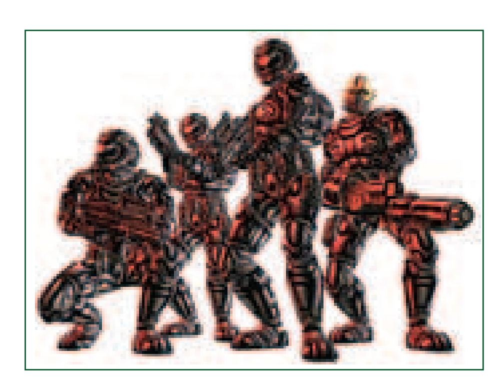
Сомнительное произведение игростроительного гения **Khaeon** прячется за звучным именем ***Alpha Black Zero: Intrepid Protocol***. Но чем же еще, кроме красивого названия, собираются порадовать нас разработчики? Мрачными фантазиями на тему грядущего невеселого будущего? Итак, спустя 260 лет суровой эволюции мы таки достигли развитой космической эры. Земля обзавелась собственными колониями и крупными космическими станциями в отдаленных планетных системах. Всех пальцев здорового человека не хватит, чтобы перечислить, сколько писателей и сценаристов развлекали нас таким раскладом. Однако слушай дальше! Расселившись по далеким звездам, человечество продолжило ни на миг не прекращавшуюся грызню за территории. Нам с тобой остается забить на логику, подсказывающую, что за 260 лет людям просто не расплодиться да такой тесноты. И помыслы о развитии технологии вместе с этической базой, прекращающей всякие войны, тоже придется оставить. Хорошо, примем как должное – люди воюют.

Супостаты не просто превратятся в пуленепробиваемых слонопотамов, но значительно прибавят в интеллекте

ТАКТИЧЕСКИЙ НА СЛОВАХ, ШУТЕР НА ДЕЛЕ

По некогда доброй, а ныне изрядно затасканной традиции, нам отводится роль командира профессионального отряда Alpha Black Zero. Что и с кем не поделили бравые десантники – пока не ясно. Известно лишь, что в ходе межзвездных разборок отряд поднял руку на собственное руководство, и за это игрок, будучи старшим по званию, предстал перед трибуналом. Вся игра, по сути, есть его показания в





суде. Помнится, сюжетная канва небезызвестной ***Mafia*** строилась аналогичным образом.
И вот, по мере того, как главком изливает душу перед милитаристскими «шишками», мы претворяем его слова в жизнь – ведем ребят в бой. Khaeon позиционирует свое детище как tactical shooter, и здесь мы натыкаемся на вторые после избитой завязки грабли. Судя по демо-версии, которая была показана прессе, Alpha Black Zero: Intrepid Protocol можно окрестить чем угодно, но только не тактическим шутером. Нет, чисто формально все замечательно. Под нашим началом находится пять прожженных профессионалов, которые классически разделены по специальностям: снайпер, пулеметчик и т.д. Бойцам можно отдавать не менее классические приказы, а ля «За мной!», «Не стрелять!», «Атаковать!», а также будет дозволено вселяться в их бренные тушки. А смысл? Как собственные орлы, так и самые-злобные-в-мире-противники ведут себя одинаково бестолково. Изредка перекатываясь из стороны в сторону и делая попытки тактических отступлений, большую часть времени солдаты топчутся друг напротив друга и тупо бьют из всех стволов. При этом воины каждой стороны стоически выносят солидную порцию повреждений, из-за чего геймплей напоминает методичный отстрел мешков с песком.
Может быть, спасение придет с изменяемым уровнем сложности. Khaeon уверяет, что на «Hard» супостаты не просто превратятся в отожранных пуленепробиваемых слонопотамов, но и значительно прибавят в интеллекте. Начнут лучше прятаться, прикрывать друг друга, короче, заниматься теми интересными вещами, которые нам так часто обещают, но так редко претворяют в жизнь. А может, разнообразие заданий поможет. Все-таки банальной зачисткой планет и орбитальных станций дело не ограничится. Джентльменский набор в виде эскортов кого-либо, защиты чего-либо и установки (нейтрализации) взрывчатки где-либо занимает почетное место среди прочих радужных обещаний создателей.

НАДЕЖДА УМИРАЕТ ПОСЛЕДНЕЙ

Alpha Black Zero: Intrepid Protocol намеревалась явить миру свои (немногочисленные) прелести еще в конце июля. Как обычно, что-то не срослось, и дату предполагаемого релиза сдвинули на четвертый квартал текущего года. Что ж, дополнительные месяцы тоже могут сыграть свою роль. Вообще, надежда – это все, что нам остается. Ведь она умирает последней...

ВМЕСТЕ МЫ СИЛА!



В числе немногочисленных заведомо привлекательных элементов игры – многопользовательский cooperative-режим. До пяти человек в составе одного отряда могут ополчиться против управляемых компьютером негодяев. Вот здесь (и, пожалуй, только здесь) уже уместно говорить о тактике.



НАСЛЕДИЕ ДЯДЮШКИ СЭМА

В разработке графики **Khaeon** пошла путем наименьшего сопротивления, купив уже готовый движок у команды **Croteam**. Не сказать, чтобы ядро знаменитого ***Serious Sam*** пользовалось большой популярностью, но ***Alpha Black Zero: Intrepid Protocol*** выглядит вполне пристойно. Имеются приемлемые спецэффекты, полощется на ветру знаменитая «сэмовская» травка, а взгляд упирается в далекий горизонт – Serious Sam ведь славился огромными уровнями. Плюс к этому – очень гибкие настройки.





Враги строго делятся на три части: простые колонисты, наемники и группы спецназа, аналогичные нашей.



Есть выбор амуниции: бесшумная (снайперка и так далее), стандартная (смешанная), штурмовая (пулеметы, гранатометы).

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ УДЕЛЫВАЮТ АМЕРИКУ

Беседовал: Лухт Эдуард

Серия *«Дальнобойщики»* пользуется в России безумной популярностью. Запад отнесся к ней более прохладно. Успех был не такой ошеломительный, как ожидалось, но все же... Так что не удивительно, что студия SoftLab-Nsk сейчас вовсю работает над продолжением «Дальнобойщиков». И делает это с оглядкой на отзывы наших и западных игроков. Какие из них приняты к сведению? Читай наше, интервью!

PC ИГРЫ: Приветствую! Начнем со знакомства. Представьтесь, пожалуйста.

Игорь БЕЛАГО (далее – И. Б.): Меня зовут **Игорь Белаго**, и отвечать мне приходится за все, так как я менеджер линейки проектов ***«Дальнобойщики»***.

PC ИГРЫ: Раз отвечаете за все, значит, и благодарить за все будем именно вас! Но, к делу. Вторая часть «Дальнобойщиков» вышла достаточно давно. А разработка новой части только-только набирает обороты. Скажите, пожалуйста, чему вы посвятили все это время?

И. Б.: Мы начали с того, что создали совместно с **«1С»** дизайн-документ игры, затем практически полностью переделали движок, включая и графику, и физику, и модель повреждений, и AI. Затем мы проехали по дорогам Калифорнии около 10 000 километров и подготовили исходные материалы в виде 18 000 фотографий, более 100 часов видео, десятков книг и других документов. Все это изучили, построили большинство крупных городов и значительную часть мелких, смоделировали бОльшую часть машин и большинство персонажей. Вот, пожалуй, и все.

PC ИГРЫ: В открытом доступе о проекте сейчас практически нет информации. Почему? Еще рано что-то говорить об игре, или просто это маркетинговый ход?

И. Б.: Проект был впервые анонсирован на июньском семинаре партнеров «1С» в 2001 году, а широко представлен публике – на прошедшей в Москве весной 2003 года **Конференции Разработчиков Игр** (КРИ 2003) и на выставках **E3'03**, **ECTS'03** и **E3'04**. На данный момент нам известно о 21 публикации в печатных и электронных изданиях, поэтому об отсутствии информации говорить не приходится.

PC ИГРЫ: Ну, большая часть публикаций появлялась все же в западной прессе. У нас в России пока информационный голод... Хорошо, давайте больше не будем обо



Судя по нарисованным розам на кузове, за рулем дама.





■ Теперь груз нужно получать на складе: заехал, выбрал склад, выехал с грузом.

всех этих околоигровых тонкостях и поговорим о самой игре! Расскажите в нескольких словах о том, что же такое *«Дальнобойщики 3»*. Самая суть, скелет, на который будут навешены все остальные элементы.

И. Б.: «Дальнобойщики 3» – это симулятор жизни шофера-дальнобойщика. Игроку предоставляется возможность пройти путь от простого «водилы» до владельца мощной транспортной корпорации. Сразу отвечу на незаданные вопросы:

а) Можно ли пройти игру, сосредоточившись на мастерстве гонщика и не занимаясь всерьез экономикой компании? – Можно!

б) Можно ли выиграть, игнорируя половину гонок и сосредоточившись на управлении собственной компанией? – Можно!

в) Можно ли построить игру на взаимоотношениях с другими дальнобойщиками и с их помощью пройти игру? – Можно!

г) Можно ли полностью почувствовать игру во всем ее многообразии, выбрав одну из этих стратегий? – Нет, нельзя!

PC ИГРЫ: Железная логика. Что касается места действия, почему вы выбрали Америку? Ведь в России дальнобойщиков не меньше, а прокатиться по родным дорогам многим будет приятнее! Или это опять какой-то маркетинговый (черт, я же не собирался! – *прим. авт.*) ход?

И. Б.: Россия – это здорово, и тему мы эту еще не закрыли! Почему на этот раз Калифорния? Просто потому, что она совсем другая. Кроме того, Калифорния – это тысячи километров дорог между заснеженными пиками Сьерра-Невады, по побережью Тихого океана, цветущим долинам, пустыням и выжженным каньонам, это огромные мегаполисы и небольшие провинциальные городишки в стиле «вестерн». Наконец, это мощная, сплоченная армия водителей-дальнобойщиков, которая осуществляет 70% всех перево-



ПОЕДЕТ ИЛИ ПОЛЕТИТ?



PC ИГРЫ: Понятно, что еще рано говорить о системных требованиях. И все же, хотя бы ориентировочно, что потребуется для запуска игры с минимальными настройками, и что нужно, чтобы увидеть все?

И. Б.: Минимальный вариант – это, скорее всего, nVIDIA GeForce 3. Для того, чтобы увидеть все, потребуется наличие аппаратной поддержки DirectX 9.0.







Мотель «В Пути» – бесплатное сервисное обслуживание и бесплатная стоянка для грузовиков!

Эксклюзивная раскраска авто – только для водителей экстра-класса.

зок штата и создает вокруг себя развитую инфраструктуру, превышающую эту армию в десять раз по численности работников. В общем – идеальное место для развития сюжета «Дальнобойщиков 3».

PC ИГРЫ: Насколько велика будет территория игрового мира? Площадь в квадратных километрах нам вряд ли что-то скажет, поэтому лучше сравните с размером игрового мира «Дальнобойщиков 2».
И. Б.: По длине дорог и количеству городов – примерно в пять раз больше.

PC ИГРЫ: Кстати говоря, а откуда вы черпали информацию о технических характеристиках и особенностях поведения грузовиков?
И. Б.: Из разных источников – от фирм производителей, из технических описаний, наконец, от самих водителей.

PC ИГРЫ: Во второй части автомобилем можно было легко управлять с помощью клавиатуры. А насколько новые «Дальнобойщики» будут симулятором? Стоит ли нам вставать в очередь за рулями и начинать их обкатывать?
И. Б.: Управление с клавиатуры мы, на наш взгляд, сделали еще более удобным, но рулем очень рекомендуем обзавестись, особенно с Force Feedback, а для особо продвинутых игроков – с тремя педалями и ручкой переключения скоростей. Это сделает игру более атмосферной. Но можно и на клавиатуре...

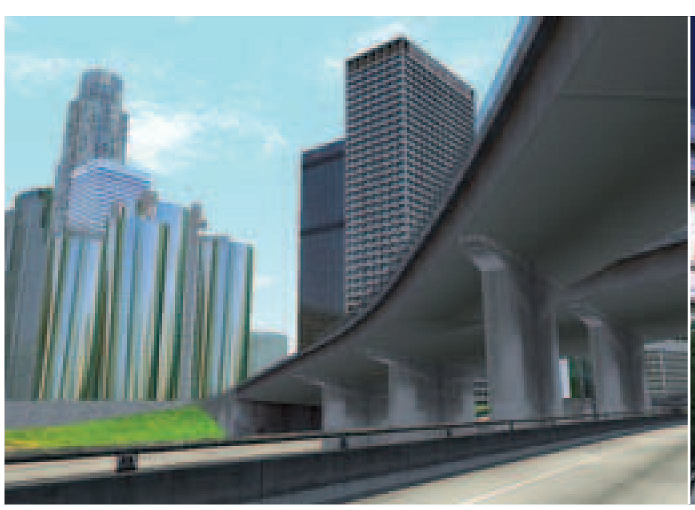
PC ИГРЫ: Внесли ли вы какие-то изменения в основу геймплея? Мы будем все также жить «от заказа до заказа» и строить свою империю, или...?
И. Б.: Я бы сказал не «или», а «и»! В игре появится сюжет, новая линия человеческих взаимоотношений, усилится экономическая составляющая, но дух свободы останется обязательно.

PC ИГРЫ: Что вообще может случиться с нами на дороге? Какие трудности и препятствия могут возникнуть? Встреча с полицией, поломки, бандиты, что-нибудь еще?
И. Б.: Все, что вы перечислили, и еще многое другое. Например, если вы непрерывно хамили другим водителям, то можете получить такое же отношение в ответ. Если связались не с теми и не в то время – можете потерять груз, машину и даже жизнь.

PC ИГРЫ: А как обстоят дела с моделью повреждений авто? Увидим ли мы детальную модель повреждений, насколько она вообще будет реалистична?









И. Б.: Модель повреждений создана заново, с нуля. Теперь она опирается на жесткостные и прочностные характеристики элементов кузова. Например, разрыв связей при сильном ударе будет происходить, прежде всего, в местах сварных швов и винтовых соединений, а деформация кузова в месте удара будет учитывать наличие жестких узлов и агрегатов – рамы, двигателя и т.д. Модель поведения машины теперь опирается на параметры состояния 12 основных подсистем (таких, как двигатель, тормозная система, трансмиссия, рулевое управление, электрооборудование и т.д.), каждая из которых в свою очередь состоит из 5-7 узлов и агрегатов. Соответственно, для продвинутого игрока значительно расширится поле деятельности при обсуждении ремонта машины с механиками станции техобслуживания.

PC ИГРЫ: Графический движок вторых «Дальнобойщиков» смотрелся очень приятно. Дождь вообще выглядел отлично. Какими прелестями, технологиями и фишками обрадуете на этот раз? Можно даже немножко поругаться иностранными терминами.

И. Б.: Ну, например, лес, уходящий вдаль до горизонта и состоящий из полумиллиона деревьев, трехмерные облака с динамическим прямым и просветным освещением, динамические тени, эффекты отражения и преломления в динамической поверхности воды, более 5000 навигационных звезд в небе, скелетная анимация персонажей, системы частиц. В общем, все, как надо!

PC ИГРЫ: Саундтрек от «Арии» – это было сильно. Спасибо огромное вам за такой подарок! Тем интереснее было бы узнать, какая музыка будет сопровождать дальнобойщиков в дороге на этот раз. Готовите что-то похожее?

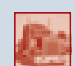
И. Б.: Музыки в игре будет много, предполагается также возможность установки игроком собственных музыкальных программ.

PC ИГРЫ: А теперь главный вопрос. Все предыдущие – это так, пустяки. Действительно важно для нас только одно: когда же «Дальнобойщики 3» увидят свет?

И. Б.: Выпуск игры запланирован на 2005 год.

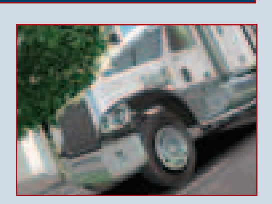
PC ИГРЫ: Спасибо за беседу! Приятно пообщаться с людьми, которые сделали самую душевную российскую игру. Как только будет что-то новенькое – зовите в гости. Удачи!

И. Б.: Спасибо за веру в наши силы! Очень надеемся порадовать и удивить вас и ваших читателей своим произведением.



ЦИРК НА КОЛЕСАХ

PC ИГРЫ: Существенно ли изменится автопарк игры по количеству грузовиков и по качеству их проработки (как физики движения, так и внешнего вида)?



И. Б.: Игрок встретит на своем пути примерно 40 различных моделей автомобилей (порядка 200 разных машин с учетом окраски). Детальность проработки – порядка 20000 полигонов на машину. Физическая модель также претерпела серьезные изменения. Теперь игрок будет чувствовать, что он за рулем многотонной махины.


Реализм во всем – даже заправка теперь не самый простой процесс.



АЛЕКСАНДР

ПУТИ ВЕЛИКИХ

Беседовал: Егор Просвирнин

Сюрприз-сюрприз! Пока ты отдыхал и всячески каникульничал на природе, твой покорный слуга потел в Киеве, где украинская компания GSC Game World подготовила очередное миросотрясательство – историческую RTS по скоро выходящему голливудскому кинофильму «Александр» режиссерства самого Оливера Стоуна (Oliver Stone). Дело для постсоветского пространства, согласись, небывалое, поэтому мы не могли устоять перед соблазном слетать в Украину, посмотреть игру и позадавать каверзные вопросы. За всю команду разработчиков отдувался Олег Яворский, начальник PR-отдела компании.

PC ИГРЫ: Здравствуйте! Чем вдохновлялась команда при создании *«Александра»*, как он появился на свет?

Олег Яворский (далее О.Я.): Проект делается по инициативе французского издателя **UbiSoft**. Летом прошлого года французы обратились к нам с идеей создания проекта на базе доработанной технологии ***«Казаков 2»***. Ввиду относительной «свободности» на тот момент команды художников и дизайнеров, а также новых наработок по движку, мы посчитали момент подходящим и согласились взяться за разработку. Вскоре издателю был предоставлен документ, излагающий наше видение проекта, после чего совместными усилиями была выработана концепция той игры, которая и предстанет на суд игроков этой осенью.

PC ИГРЫ: Насколько тесно разработчики сотрудничают с создателями фильма?

О.Я.: Мы в контакте как с компанией, занимающейся продюссированием фильма, так и с самими создателями. Во время выставки **E3** в мае этого года наш менеджер проекта **Антон Большаков** лично ездил знакомиться с режиссером фильма **Оливером Стоуном**. Встреча удалась на славу: Антон был сильно впечатлен работой киношников, а Оливер – приятно удивлен нашими наработками. У создателей фильма есть определенные пожелания по соответствию игры и фильма, и мы это учитываем при разработке. Идут постоянные презентации и общение.

PC ИГРЫ: И как это повлияло на игру?



Та самая глобальная карта. Мы в начале пути.



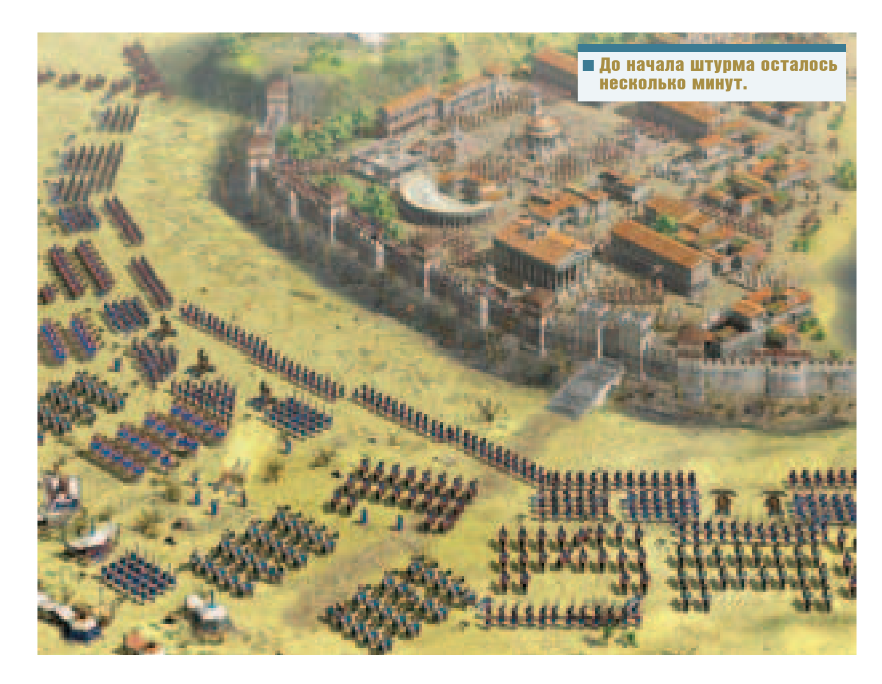
О.Я.: В **«Александре»** будут кадры из фильма, а также звуки, музыка, некоторая графика. В общем, все необходимое, для того, чтобы игра и фильм воспринимались органично.

PC ИГРЫ: Будут ли игровые персонажи озвучены актерами из фильма?
О.Я.: Нет, русский у **Коллина Фаррела** (Collin Farrell) ни к черту (смеется).

PC ИГРЫ: Жаль, было бы забавно его услышать. Сценарист игры на сюжет фильма оглядывался?
О.Я.: Кампании и миссии в игре писались в соответствии с исторической канвой, однако, с поправкой на то, что это все-таки игра. Будет обыграно много драматических событий и интересных исторических фактов в лучших киношных традициях Запада. Похоже, тлетворное влияние Голливуда добралось и до нашей игры (улыбается).

PC ИГРЫ: Кто-нибудь со стороны киношников следит за тем, чтобы это самое тлетворное влияние было максимально похоже именно на голливудское?
О.Я.: Да, конечно. Это бесконечные проверки текстов, сценария и новых версий со стороны издателя и владельца кинолицензии. С нашей стороны над игрой плотно работает исторический консультант и специалисты «извне», отлично разбирающиеся в истории древнего мира, его культуре и военных конфликтах.

PC ИГРЫ: Нескромный вопрос можно? О продолжении уже думали?
О.Я.: В случае успеха первой части, вполне логично было бы сделать про-



До начала штурма осталось несколько минут.



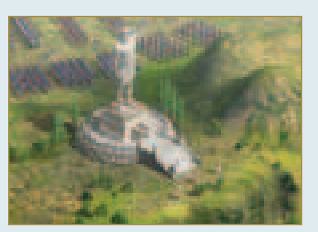
РОДОСЛОВНАЯ



Прародителем *«Александра»* можно с уверенностью назвать знаменитую «казачью» серию. Основными ее достоинствами являются: огромный юнит-лимит – до 64 000 воинов на одной карте, атрибуты серьезных варгеймов – мораль, формации, и развитую экономическую систему. Первая игра, *«Казаки: Европейские Войны»* появилась на свет в 2001 году, затем последовала череда аддонов, а в первом квартале 2005 году в продажу поступит *«Казаки 2: Наполеоновские Войны»*, (использующая, кстати, новый движок). Также не стоит забывать и о стратегии *«Завоевание Америки»*, посвященной колонизации американского континента.



ЭКЗОТИКА



PC ИГРЫ: Будут ли в игре какие-то оригинальные юниты, что-то, невиданное до сих пор в играх про Древний мир?
О.Я.: У Македонии будет воин с огромным щитом. Этот юнит оптимален именно для защиты, его задача сдерживать атаку, прикрывая, к примеру, лучников или же пращников. Или Индия. Как нация она, кажется, еще не была реализована в известных стратегиях (отдельно взятые слоны не в счет!). А в принципе при подборе юнитов для *«Александра»* мы руководствовались тем же, чем и при создании *«Казаков 2»* – историзмом. У каждой разновидности войск есть реальный исторический прототип.


Военно-морские маневры.

должение. Однако владельцем прав на игру является **UbiSoft**, им и решать.

PC ИГРЫ: Что-нибудь еще из Фабрики Грез играизировать не планируете?
О.Я.: Мы только начинаем (опять смеется). Если серьезно, то вполне рассчитываем порадовать публику интересным анонсом в будущем.

PC ИГРЫ: А что за анонс – это, конечно же, страшная тайна, и вы ее ни за что никому? Тогда выдайте мне другую тайну – движок «Казаков» модифицировали?
О.Я.: «Александр» создается на модифицированном движке ***«Казаков 2»***. Мы по-прежнему считаем, что сочетание 2D и 3D-графики позволяет сделать не менее красивую картинку, чем полное 3D, а если честно, то даже более красивую. В игре реализована перспектива, улучшены графика и анимация спрайтовых юнитов, которых по нашей доброй традиции 64 000. Сделана потрясающе красивая вода, что наверняка понравится любителям морских баталий. Да и корабли в «Александре» теперь выполнены в полном 3D. Также трехмерными, помимо ландшафта, будут некоторые здания (стены, пирамиды, мосты, дамбы), и даже юниты. Например, индийские слоны, баллисты, катапульты. Осадные орудия нужны не только для разрушения построек, но и для штурма городов. В игре будут города, защищенные трехмерными стенами, на которых разместятся доблестные воины, а игроку предстоит эти города штурмовать.

PC ИГРЫ: Да, слоны в этом сезоне явно в моде. Но, зрим в корень – сильно ли отличается игровой процесс «Александра» от прародителя? Есть ли формации, мораль, опыт и тому подобное?
О.Я.: Сам игровой процесс «Александра», в принципе ближе именно к «Казакам». С ***«Наполеоновскими войнами»*** его роднят в основном формации и модифицированные показатели морали и опыта. Мораль в «Александре» – это множитель бонусов отрядов. Бонусы отряду дают: тип формации и количество человек в ней, а также герои. Чем выше мораль, тем лучше у отряда характеристики, следовательно, он более эффективен в бою. Однако, в отличие от ***«Казаков 2»***, здесь нет шансов обратить отряд в бегство, максимум, чего можно достигнуть, понижая мораль отряда – он будет хуже сражаться и терять во время боя больше солдат. Кроме того, у юнитов имеются три уровня опыта, который они получают, естественно, в бою. Это будет стимулом для игрока поберечь ветеранов. Еще замечу, что при роспуске отряда, бонусы морали снимаются, а вот опыт у солдат остается.

PC ИГРЫ: А как дела с экономикой? Чем будем удваивать виртуальный ВВП?
О.Я.: Экономическая система опять же близка к первым «Казакам». Есть пять традиционных ресурсов: дерево, камень, еда, железо, золото. Ресурсы в игре неограниченные, добываются на карте – классическая система. Предусмотрена и система апгрейдов. Кроме того, каждая из четырех наций имеет определенные бонусы в развитии. Экономика, в принципе знакома, проста и понятна.

PC ИГРЫ: И, надеюсь, экономна. Будут ли какие-нибудь квесты или побочные задания в миссиях?
О.Я.: Структура кампании следующая: есть миссия, объединенная общей задачей, а в каждой миссии есть опреде-




Приватизация пирамид в самом разгаре.


Цветущая Персия, которую следует завоевать и разорить.

ленный набор своеобразных мини-квестов, которые игрок должен будет выполнить. Иногда все мини-задания открыты сразу, а в некоторых миссиях их получают в порядке очереди. Игрок должен будет возводить и штурмовать города, защищать мирных жителей от разбойников, участвовать в эпических сражениях и т.д.
Каждому квесту будет предшествовать ролик на движке игры.

PC ИГРЫ: В роликах, наверное, фигурирует сам Александр и остальная героическая братия? Чем он вообще в игре займется?
О.Я.: Александр – герой и, как всякому герою, ему предстоит выполнить кучу заданий, пройти через множество опасностей и в конце получить желаемое. Нет, не принцессу (на этом месте ваш покорный делает очень печальное лицо). Роксана, разумеется, будет, но она... Нет, не буду рассказывать. Иначе неинтересно будет играть. Для каждой нации предусмотрено три героя, которые не являются сторонними наблюдателями, как полководцы в «Казаках 2». У каждого из них есть по три типа бонусов: глобальный, действующий на всю карту; постоянный локальный и временный локальный. Бонусы, кстати, тоже имеют степени апгрейда, зависящие от уровня опыта героя. Так что на поле боя они вовсе не обуза, хотя приходится внимательно следить, чтобы их не убили, иначе – начинаем миссию заново. Ключевые личности в игре и фильме совпадают, т.е. будет Александр, Филипп, Дарий и т.д. Но вот выглядеть они будут несколько по-другому.

PC ИГРЫ: Нынче модно вставлять в RTS всякие «глобальные режимы». Коснулось ли это поветрие «Александра»?
О.Я.: Да, но функции глобальной карты в «Александре» будут отличаться от «Казаков 2». Здесь глобальная карта показывает, насколько далеко игрок продвинулся в кампании. Свободного перемещения по ней не предусмотрено. А вот в игре через интернет ее функции такие же, как и в «Казаках 2».

PC ИГРЫ: А чем еще, кроме совместного разглядывания карты, можно в мультиплеере заниматься?
О.Я.: Режимов многопользовательской игры будет несколько. Так, предусмотрены пять «Баталий» через LAN или интернет, которые будут проводиться на заранее подготовленных нашими дизайнерами картах. Здесь не будет режима постройки базы или какой-либо экономической составляющей. Только тактический и стратегический гений одного игрока против другого (или же против AI). Кроме того, будет классический skirmish на случайных картах с различными условиями победы. Например, на очки, или на захват территории, или до потери одним из противников всех героев. Здесь смогут сразиться до семи участников. Также игрок может попробовать свои силы в завоевании мира, представленного в интернете в виде глобальной карты.

PC ИГРЫ: Насколько сложен путь Александра в одиночном режиме? Не сломает ли наш стратегический отдел об него свои могучие зубы?
О.Я.: Сложность варьируется от доступного даже для человека, который никогда не играл в RTS (легкий уровень), до уровня, который заставит подумать даже бывалых стратегов. В принципе, учитывая пожелания UbiSoft, мы старались охватить максимальное количество игроков самых различных уровней. В общем, играть будет интересно всем.

PC ИГРЫ: И когда мы сможем проверить ваши слова?
О.Я.: Оптовые продажи должны начаться пятого ноября. В рознице, естественно, игра появится чуть позже.



ИГРЫ chart

ИГРА ГОДА '2004

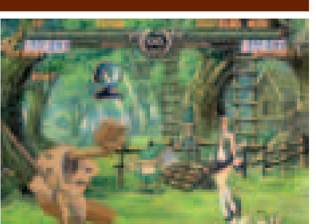
Отошли SMS-ку в формате: PC10GAM XX на телефон 3330

1. Broken Sword 3: The Sleeping Dragon
2. Hitman: Contracts
3. Deus Ex: Invisible War
4. Far Cry
5. Manhunt
6. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
7. Need for Speed: Underground
8. Prince of Persia: Sands of Time
9. Star Wars: Knights of the Old Republic
10. The Suffering
11. Doom 3
12. Thief: Deadly Shadows
13. Unreal Tournament 2004
14. Периметр
15. Codename: Panzers
16. Beyond Good and Evil
17. Commandos 3
18. Ground Control 2: Operation Exodus
19. Painkiller
20. В тылу врага
21. Beyond Divnity
22. Harry Potter and The Prisoner of Azkaban
23. Operation Silent Storm: Часовые
24. Syberia II
25. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
26. UEFA Euro 2004
27. Uru: Ages Beyond Myst
28. Worms 3D
29. Сфера
30. Desert Rats vs. Afrika Korps

Ищи подробности на странице 36.

Услуга платная





















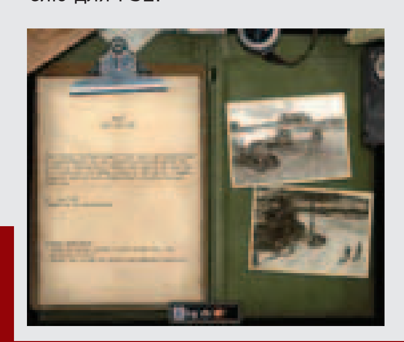


ОСЕННИЙ УРОЖАЙ



Игрой месяца в этот разу у нас будет, как это ни удивительно (читавшие вступление к разделу превьюшек меня поймут), ***Codename: Panzers***. Игра не пафосная, не особенно-то и раскрученная, авторская, можно сказать, но – отличная, здесь не поспоришь. И пусть опять ненавистные фашисты шагают по Европе – зато теперь у тебя есть реальная возможность употребить по назначению пехоту и полюбоваться на почти что кинематорафичные схватки. Любители исторической достоверности скорее всего восторга не испытают, а простые смертные будут приятно удивлены.

И вот тебе еще один совет, персонально от меня: если увидишь где-нибудь на прилавке коробку с надписью ***Giulty Gear XX #Reload*** – немедленно покупай. Противопоказан сей продукт только яростным ненавистникам файтингов, остальным же полезно будет узнать: лучше на PC еще не выходило. Главное, не купи по рассеянности версию для PS2.







За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин e-shop.










РЕЦЕНЗИИ





СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

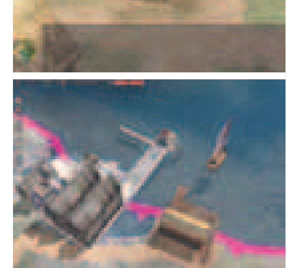
10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

CODENAME: PANZERS – PHASE ONE

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ

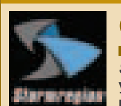
ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
PC

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	CDV Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Stormregion Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 750 MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.8 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Восемь
КОЛИЧЕСТВО CD	Три
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.panzers.com

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC
10 (14), октябрь 2004


Паалетелаа бомба!


Пламенный привет советского народа немецкому.



О КОМПАНИИ

■ До выхода в свет *Codename: Panzers* немецкая Stormregion Studios успела отметиться созданием пародийной *S. W. I. N. E.* (в российском прокате – С.В.И.Н.). Игра была посвящена войне свиней и кроликов, причем в свиньях угадывались немцы, а в кроликах – французы. Также в Stormregion создали замечательный Gepard Engine, на основе которого были построены обе игры.

Текст: Егор Просвирнин

Две тысячи четвертый год – год Великого Перелома, год, в котором сразу в двух жанрах (стратегиях и шутерах) появляются игры-эталоны, игры-вехи, игры, с которыми будут сравнивать все последующие творения жанра. В этот год особенно сложно приходится их конкурентам, не обладающим столь явным превосходством. Каждый раз, запуская такую игру, приходится отвечать на мучительный вопрос: «Зачем? Зачем все это, если есть (в данном случае) *«В тылу врага»? Codename:Panzers* в ответ пристально щурится, дает дружескую зуботычину и смело отвечает: «Потому что я – жутко интересная и эффектная игра, приятель». И она, черт возьми, права на все сто двадцать процентов.

МАЛЕНЬКОЕ ОДОЛЖЕНИЕ

Прежде чем мы перейдем к подробному разбору достоинств и недостатков новой стратегии на опостылевшую тему Второй Мировой от **Stormregion Studios**, я хочу попросить вас, дорогие друзья, об одном одолжении. Во-первых, не старайтесь искать в этой замечательной игре историческую аутентичность. Ее там нет, не было и не будет. Более того, никто и не ставил себе задачу максимально точно воспроизвести самый величайший из всех конфликтов в истории человечества. Поэтому все претензии по части соответствия снимаются раз и навсегда. На месте фашистов и советских солдат могли быть марсиане и пришельцы с Юпитера – удовольствие от геймплея не изменилось бы ни на йоту. Во-вторых, надо сразу, крепко и навсегда забыть о сюжете. Здесь он хромает на все четыре лапы, густо порос шерстью и периодически пытается исполнить «Яблочко». Почтенной аудитории демонстрируются выдержки из дневников главгероев в бессмертном акын-style: «Что вижу, то пою». Читать эти выдержки смогут лишь граждане безо всякого эстетического чувства. Вот и вся «история». За вычетом вышеперечисленного негатива, все остальное в Panzers (кроме еще одной детали, о которой ниже) сплошной позитив.

ОПЫТ, СЫН ОШИБОК ТРУДНЫХ

Например, игровой процесс. Перед самым началом миссии тебе выдаются prestige points, на которые ты отовариваешься техникой и различными видами пехоты. И если с машинами все понятно, то пехотинцы вдобавок к стандартному вооружению могут за смешную сумму приобрести дополнительное оборудование, как-то: «коктейли Молотова», гранаты, бинокли, мины, миноискатели и даже надувные лодки. При правильном использовании взвод обычных парней с ружьями может всласть поиздеваться над более продвинутыми товарищами. Игра исповедует принцип «взводов», когда ты управляешь не отдельными юнитами, а сразу всем подразделением. Правда, исповедует только среди двуногоходящих (стальные машины – раритет, они желают внимания к каждой

ПОСТУПЬ ПРОГРЕССА



■ Официальный сайт игры радует посетителей очень интересной информацией – там предлагают сравнить солдата из типовых RTS, состоящего ровно из 550 полигонов (такое количество полигонов имели монстры в первом *Quake*), с новым воином, который содержит в себе аж 3 300 полигонов. Для убедительности можно подергать туда-сюда ползунок, превращая урода в красавца. Разница действительно впечатляет.



Авиаподдержку дают просто в промышленных количествах – над полем боя постоянно что-то парит, сбрасывая на головы сражающихся тротил



■ Битва на Курской Дуге, контратака немцев.

■ Потрепанные советские войска восстанавливаются в госпитале.



Марш нашей бронетехники по разрушенному Сталинграду.

Очищение оскверненного памятника огнем.

ДИСКРИМИНАЦИЯ



Очень интересно обстоят дела с датой релиза. В то время как в немецко-фашистской Германии вовсю наслаждаются творением Stormregion (тамошняя пресса натурально сошла с ума от игры), жители Великобритании и Франции увидят проект аж 3 сентября. Для остальных стран (куда, в том числе, входит и наша многострадальная Родина) значится лишь туманное «вторая половина 2004 года».



отдельной персоне). Взводы набирают опыт и успешно переносятся из миссии в миссию, причем в случае с техникой ты можешь пересадить опытный экипаж с одного танка на другой. Всего существует четыре уровня опытности, достигнув наивысшего, бравые вояки обзаведутся очень приличными бонусами к броне и атаке. Экипажи машин боевых являются отнюдь не духами-призраками, а вполне себе реальными человеками из плоти и крови, которые в спешном порядке эвакуируются из подбитой техники. Трудно передать словами сассенс, возникающий при попытке увести опытных четырехзвездочных ветеранов из-под огня противника.

ИНФАНТЕРИЯ, ВПЕРЕД!

В иных стратегиях о WW2 (например, в ***Desert Rats vs Afrika Korps***, на которую весьма и весьма похож наш сегодняшний подсудимый) пехота не играла существенной роли – лишенные брони солдатики моментально косились пулеметами танков, не успевая крикнуть: «Родина!». Другое дело в Panzers – здесь во вре-

Во время городского боя пехотинцы играют решающую роль, уничтожая танковые подразделения практически без потерь



Скромно оформленное задание на миссию.

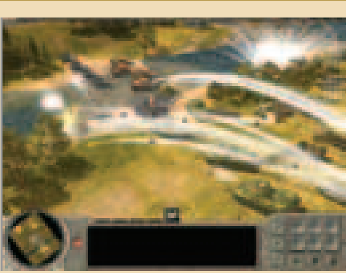


Экран покупки техники и войск.


Крепко стоим на подступах к Москве!

мя городского боя пехотинцы играют решающую роль, уничтожая чисто танковые подразделения практически без потерь. Медленно ползущую по городским улочкам танковую колонну вначале атакуют спереди засевшие в здании обладатели базук. Пока раздалбливается приютивший их дом (а на это может уйти значительное время), в хвосте колонны материализуются огнеметчики, выгоняющие своими огнеметами танковые экипажи из чрева стальных монстров. В срединной части в это время творят непотребства минометчики, мгновенно уходящие дворами в случае их обнаружения. Даже если положившийся на мощь бронетехники горе-стратег отобьется, его потери (в стоимости уничтоженной техники) не сравнятся с потерей нескольких отрядов копеечной пехоты. Подобные отрезвляющие выходки AI заставляют таскать с собой на привязи пару тяжелых гаубиц (для разрушения оккупированных врагом домов), в обязательном порядке несколько броневичков-разведчиков и, конечно же, пулеметчиков со снайперами. Вражеские орудия, по старой доброй традиции, имеют более чем смертный расчет, поэтому иногда эффективнее не палить по обнаруженным пушкам огнем бронетехники, а пойти в обход и расстрелять мерзавцев в спину. Твоим покорным, впрочем, был обнаружен убер-юнит – всеми любимая «Катюша» и ее вражеские аналоги. Обладая великолепной огневой мощью и скорострельностью, эта девушка отлично справляется как с танками, так

ЛАСКОВЫЕ ГЕРМАНСКИЕ ОБЪЯТИЯ



Интересно, что издание *Codename: Panzers* – это не первый опыт немецкоговорящего **CDV** в деле распространения тактических стратегий о Второй Мировой. В свое время именно благодаря немцам на Западе узнали о нашем ***«Противостоянии»*** – без помощи немцев разработчикам из **Fireglow** пришлось бы значительно сложнее. Немцы же взялись за издание ниваловского ***«Блицкрига»***, они же готовят к западному релизу и ***«Блицкриг 2»***. Кроме россиян, CDV сотрудничает и с украинцами, в частности, именно они ответственны за выход на европейский рынок долгожданных ***«Казаков 2»***, а также изначальных ***«Казаков»*** и ***«Завоевания Америки»***.


Мирные немцы устроили пикник в Польше.


Взрывная волна повалила столб, его обрушение оборвало провода.



Засевшие в церквушке снайперы допрыгались.

и с пехотой (стальные зверьки очень плохо работают против ловко уходящих от огня пехотинцев).

ГЛУПЫЙ КРЕМНИЙ РОБКО ПРЯЧЕТ

Вдобавок к стандартной пехоте-артиллерии-технике играющему полагается ограниченное число авиаударов по вражьим головам. В некоторых миссиях (например, во время Курского сражения) авиаподдержку дают просто в промышленных количествах, из-за чего над полем боя постоянно что-то парит, метая на головы сражающихся тротил. Настоящий Ад начинается во время скирмиша, при битве четыре-на-четыре, особенно если перед началом битвы ты не поленишься установить максимально возможный лимит prestige points, необходимых для формирования армии. У каждой стороны выходит в итоге по дюжине танков и несколько взводов пехоты. А сторон всего, напомню, восемь. Буквально с первых минут боя начинается нечто неописуемое – толпы техники и солдат мутузят друг друга, постоянно что-то взрывается, издалека бьет артиллерия, сверху постоянно пикируют штурмовики и бомбардировщики: разврат и ужас, одним словом. Выглядит все это до неприличия красиво – движок Panzers ни в чем не уступает конкурентам, генерируя полюциферски эффектные взрывы и зрелищные полеты солдат, поднятых в воздух взрывной волной. Текстуры превосходны, модели ни в чем не отстают (техника очень и очень реалистично подпрыгивает на ухабах), получившие свое здания с подобающим пафосом превращаются в пыль (эта же пыль сыпется из них при попадании снарядов). Если ты прикажешь своим солдатам занять уже оккупированный врагами дом, то движок, ничуть не смутившись, покажет тебе внутреннее убранство штурмуемого сарайчика. Одним словом, превосходная графика способна подарить множество зрелищных моментов. К сожалению, совершенно не радует игровой AI – отпущенный в свободное плаванье, он куролесит только так. В скирмише, например, компьютер не по-

БИОГРАФИИ



Забавно, что, относясь довольно небрежно к сюжету в целом, разработчики из **Stormregion** не поленились составить биографии главных героев. Hans von Grobel, герой фашисткой кампании, родился в 1910 году в Лейпциге. Решив продолжить семейное дело, он поступает на службу в вермахт, где, после жесточайших испытаний получает чин лейтенанта в 1933 году. Русский Александр Владимиров родился в 1911 году на небольшой ферме недалеко от деревни Дмитров. Мечтая стать трактористом, Александр попал в Москву, где получил образование. Закончив обучение военному делу, он начал командовать танками, хотя мечтал всего лишь о тракторах. С биографиями еще трех героев ты можешь ознакомиться самостоятельно.







Наш паровоз летит вперед без остановок!



Чем не «Ил-2»?







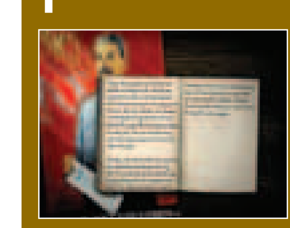
ФАКТЫ

3 воюющих стороны

3 режима игры в скирмише

2 временных периода

1 туповатый AI

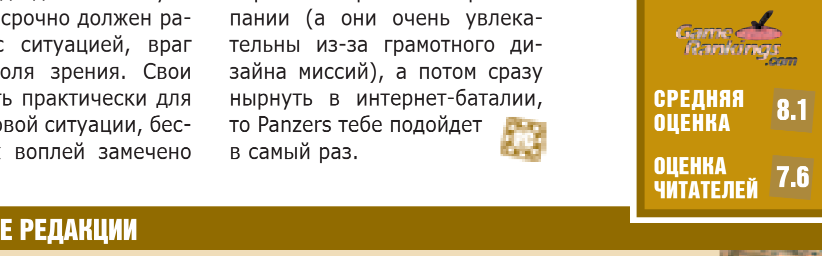


купает грузовики снабжения (амуниция и ремонт) и медиков, которые в разы продлевают жизнь стандартным юнитам, да и стоят копейки. Более того, в командных битвах союзники ведут себя откровенно тупо, не пытаясь помочь вступившим в бой друзьям, демонстрируя полное отсутствие хотя бы зачатков командной тактики. Любимый прием – оставив сзади артиллерию, выдвинуть вперед танки. Связав их боем и послав небольшую группу в тыл для уничтожения вражеских пушек, ты выиграешь сражения безо всяких проблем – приставлять какую-либо охрану к своей артподдержке AI даже и не думает. «Катюшами» он тоже, кстати, брезгует – видимо, чтобы не мучаться со снабжением их боеприпасами. Короче говоря, за пределами трех напрочь заскриптованных кампаний, компьютерный интеллект проявляет себя дебилом.

ФЕЕРИЯ, ФЕЕРИЯ!

Иначе обстоят дела со звуком. Русские юниты разговаривают на чистом русском языке, при этом их реплики носят осмысленный характер. «Мы потеряли много крови!» – значит, кто-то действительно при смерти. «Куда делись атакующие?» – ты срочно должен разобраться с ситуацией, враг исчез из поля зрения. Свои реплики есть практически для каждой игровой ситуации, бессмысленных воплей замечено не было. Плюс, имея более-менее приличную аудиосистему, можно четко определять, с какой стороны движется вражеская техника. В результате, во время боя звук становится еще одним элементом контроля за происходящим, помогающим оперативно решать возникающие проблемы.

В общем, перед нами очень интересная и эффектная стратегия, в минусах которой слабый AI и полное отсутствие сюжета, в плюсах – все остальное. Впрочем, если ты собираешься пройти все три кампании (а они очень увлекательны из-за грамотного дизайна миссий), а потом сразу нырнуть в интернет-баталии, то Panzers тебе подойдет в самый раз.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.6



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0

\+ Захватывающие миссии, хватающие за глотку и не отпускающие до конца.

– Игрокам, категорически не желающим думать, игра совершенно не понравится.

ГРАФИКА 9.5

\+ Отличные модели, отличные текстуры, отличные спецэффекты, отличное все.

– Игра ест все ресурсы системы, не хватает реалистичных повреждений зданий.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0

\+ Отличная озвучка, звук наконец-то стал помогать в труде и обороне.

– Англоговорящие герои в заставках жутко коверкают русские имена.

ДИЗАЙН 9.0

\+ Дизайн миссий превосходен, без усилий даже первое задание не пройдешь.

– В Сталинграде были замечены здания, мало похожие на советскую архитектуру.

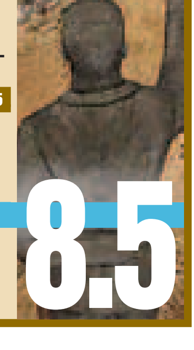
УДОБСТВО 8.5

\+ Стандартный набор рычагов управления, плюс удобная система взводов.

– Уставшие от стандартных игровых интерфейсов будут явно не в восторге.

ИТОГО

Отличные спецэффекты + захватывающий геймплей = Codename: Panzers.

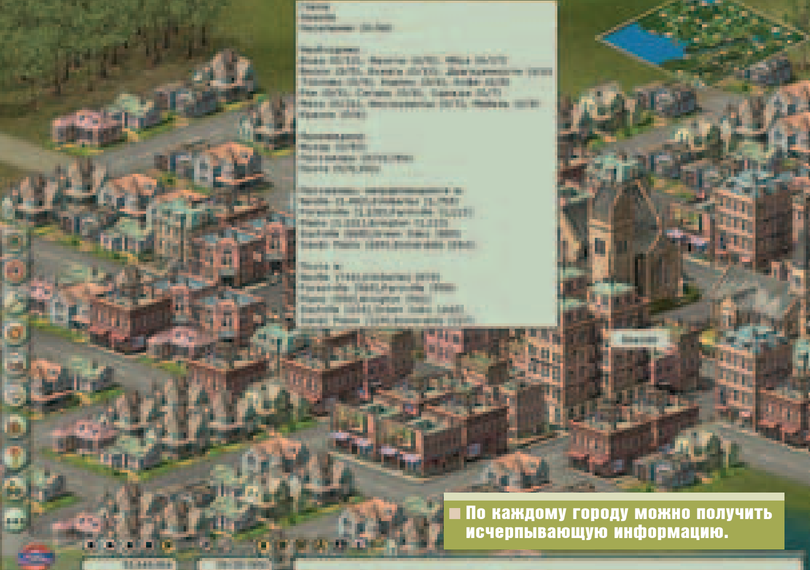


8.5

TRANSPORT GIANT (ТРАНСПОРТНЫЙ ОЛИГАРХ)

ДЛЯ ТЕХ, КТО ВЕРИТ В СКАЗКИ

ЖАНР ИГРЫ	Tycoon
ИЗДАТЕЛЬ	JoWood
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Studio Ebensee
ПОЙДЕТ	Процессор 500Mhz, 64Mb RAM, 3D-ускоритель
ПОЛЕТИТ	Процессор 800Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.transportgiant.com



По каждому городу можно получить исчерпывающую информацию.



Появление нового вида транспорта сопровождается соответствующим сообщением.



О КОМПАНИИ

JoWood – одна из ведущих и самых успешных компаний, специализирующихся на издании игр для немецкой аудитории. За последние годы из недр JoWood к нам в руки попали такие игры, как *Gothic II, Spellforce, Industry Giant II, Soldner, Aquanox II* и множество других. Кроме того, JoWood издает за рубежом некоторые отечественные игры: например, *Silent Storm.*

Текст: Илья Зибирев

Transport Giant **можно рассматривать только в одном ключе: единственный полноценный преемник культовой и поныне игры *Transport Tycoon* от Криса Сойера (Chris Sawyer) и почившей в бозе Microprose. С тех пор многие пытались обскакать старичка и заполучить внимание поклонников. Удалось ли это Transport Giant?**

За десять лет ничего не изменилось: да и что могло измениться в области транспортного бизнеса? Самолеты все также развозят пассажиров, грузовики гоняют по прериям, а паровозы – шлифуют рельсы и гудят гудками. Придумать что-то новое – это, как минимум, вторгнуться в зону научной фантастики и космических служб FedEx. Нам этого пока не нужно.

А раз нового не дано, нужно каким-то образом углубить и расширить не очень-то и забытое старое.

ВРЕМЯ

Transport Giant охватывает период с 1850-го года до наших дней, далее – бесконечность. Благо режим бесконечной кампании позволяет строить свою империю с нуля и до того момента, когда на отдельно взятой карте будет построен небольшой, но очень уютный транспортный рай.

Середина позапрошлого века – удобное время для того, чтобы начать осваивать азы управления транспортной империей. По дорогам колесят исключительно пролетки и повозки, по рельсам – конки да редкие паровозы, которые пока еще являются чудом техники, ну а водные просторы бороздят только парусные суда.

С течением времени в твое распоряжение начнут поступать свежие виды транспорта: как новые, так и просто усовершенствованные модели. Потихоньку конные составы отойдут в небытие, им на смену придут полноценные локомотивы на паровом ходу, появятся первые автомобили, электропоезда, дирижабли, скоростные составы, монорельсы, самолеты, вертолеты и поезда на магнитной подушке. Создатели Transport Giant проделали огромную работу и скрупулезно перенесли в игру множество транспортных средств, более или менее похожих на свои реальные прототипы – разница заметна лишь в несколько измененном названии.

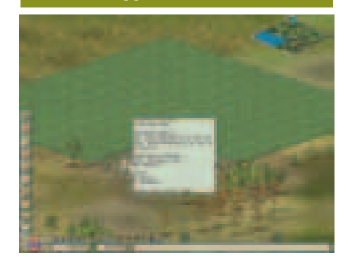
Каждого представителя того или иного класса транспортных средств характеризует множество параметров, от банальной стоимости до цены эксплуатации в год, коэффициента износа и скоростных характеристик. Единственное, чего порой не хватает, – возможность выбора. И если среди самолетов таковой не существует и в реальной жизни, то разновидностей грузовиков к концу игры явно не хватает – банальная разница в прицепах не в счет. Это, впрочем, на недостаток не тянет – так, желание заполучить побольше симпатичных разноцветных машинок.

И МЕСТО

Первые миссии в американской кампании направлены исключительно на твое ознакомление с дорожно-транс-

Первые миссии в американской кампании направлены исключительно на твое ознакомление с дорожно-транспортным делом

НАГЛЯДНОСТЬ ВРЕМЕНИ

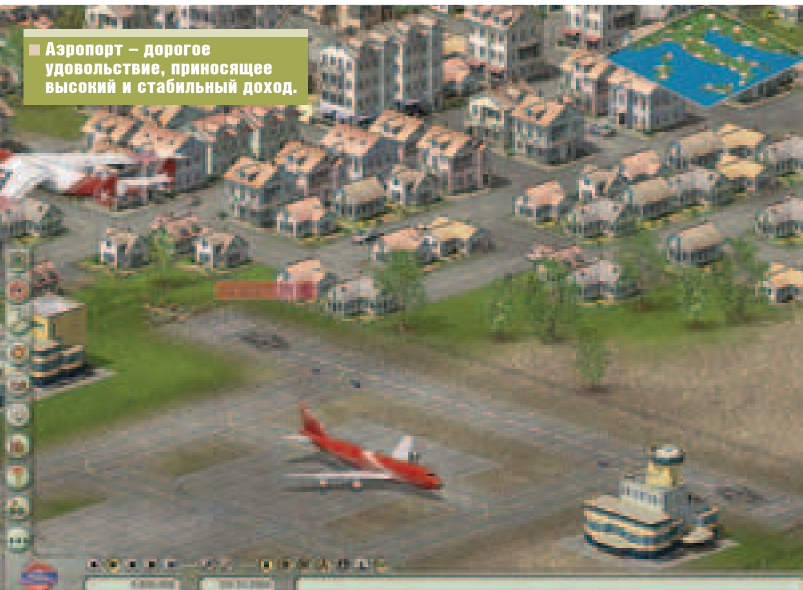


Transport Giant **не оставляет без внимания неумолимый ход времени. Времена года сменяют друг друга не только на календаре, но и на экране: деревья сбрасывают листву, кое-где выпадает снег. Кроме того, с годами города растут и развиваются не только количественно, но и качественно: старые деревянные постройки сменяются крепкими кирпичными строениями, а затем и небоскребами.**





Многоплатформенные станции – частое явление в густонаселенных районах.

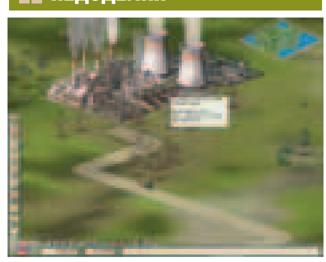


Аэропорт – дорогое удовольствие, приносящее высокий и стабильный доход.


Дикий запад переполнен различного рода фермами и плантациями.

В этот форт нужно доставить 50 повозок с досками.

НЕДОДЕЛКИ



К сожалению, именно с отличной графической составляющей игры связано множество нареканий. Некоторые здания выполнены лишь в одном варианте, они смешно смотрятся в «чужом» для себя времени. Например, художники не потрудились нарисовать несколько вариантов угольной электростанции, поэтому в 1850-м году нам приходится лицезреть в степях Аризонщины роскошную железобетонную махину прямиком из середины 20-го века.



портным делом. Дикий запад, строящиеся форты, гужевой транспорт – все это располагает к освоению азов строительства транспортных магистралей и возведению первых станций, на которых производится погрузка-разгрузка повозок. Затем появляется железная дорога, автомобили, и – понеслась. Смотри предыдущую главку. Задачи в миссиях довольно разнообразны: от обычного «заработай больше всех за 10 лет» до интересных «доставь в строящиеся форты нужное количество досок»; и так далее, в таком же духе – с поправкой на временные рамки. Кроме того, миссии в кампаниях связаны неким подобием сюжета, а не являются простым набором разрозненных карт. В общем, будет интересно.

Желающие построить свою империю с нуля направляются в режим «бесконечной игры» – там можно выбрать год, место и уровень сложности и приступить к строительству в обществе выбранного количества конкурентов. На выбор, как и в режиме кампании, предлагаются США и Европа, причем США

Самым страшным кошмаром юного властелина дорог, железнодорожных полотен и аэропортов является правая кнопка мыши


Соседство со сталелитейным заводом не пойдет коровам на пользу.


Скоро здесь будут проводиться Олимпийские игры.



Большой в будущем город Валенсия.



отдано явное предпочтение – Европа представлена лишь Англией, Грецией, Апенинским полуостровом и еще парой крупных стран.
Здесь нельзя не пожаловаться: почему-то только половина карт оснащена дорожным сообщением между городами. И если, скажем, Дикий Запад без должного количества дорог может быть оправдан, то Англия середины 19-го века без сообщения между Лондоном и городами помельче смотрится несколько глуповато. Кроме того, развивать наиболее дешевое гужевое сообщение между городами на таких картах – чистое разорение: собственноручная прокладка дорог через полстраны стоит огромных денег.

СУТЬ

Экономическая модель, реализованная в Transport Giant, проста на первый взгляд – но только на первый. Простые жизненные законы и принципы, которые легли в ее основу, позволят сметливому человеку приумножить свое богатство и разорят недальновидного.
Краеугольный камень – стоимость перевозки различных грузов. Перевозка груза тем прибыльнее, чем быстрее она производится. Кроме того, стоимость перевозки груза на большие расстояния крайне высока. Таким образом, найдя правильный баланс между дистанцией и скоростью, ты начнешь получать серьезные деньги за любые перевозки.
Естественно, с течением времени доходы от перевозок будут существенно увеличиваться: на смену маломощным вонючкам-паровозам придут

ПРЕДТЕЧА

Для тех, кто не знает, что такое *Transport Tycoon*, о котором говорится чуть ли не в каждом абзаце статьи – рассказываем. Десять лет назад, в 1994-м году, **Крис Сойер** (Chris Sawyer) создал игру, которая развивала идеи другого мэтра, Сида Мейера (Sid Meier), и его экономической стратегии ***Railroad Tycoon***. В отличие от Railroad Tycoon, в Transport Tycoon можно было заниматься не только железнодорожным транспортом, но и практически любым другим. Игру отличала не только великолепная по тем временам графика, но и общая продуманность концепции, обилие незначительных, но занимательных деталей и общий, хорошо узнаваемый стиль.





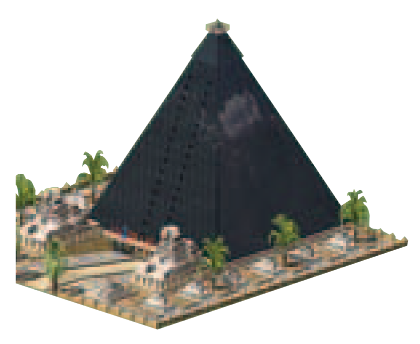
Автострады существенно увеличивают скорость передвижения грузовиков.



Строительство такого моста обойдется в несколько миллионов.







электрические красавцы-локомотивы, более быстрые, более мощные и – куда более дорогие. Это справедливо и для любого другого вида транспорта: очевидно, что автопоезд, хоть и дороже лошадиной упряжки, но куда быстрее, грузоподъемнее и «выносливее». Некоторую неразбериху в игропроцесс вносит фактор случайности: периодически цены на перевозки в том или ином регионе падают или растут, события в мире вызывают кратковременные или почти постоянные изменения в доходах компании – все это будет отражаться в сообщениях, которыми будет заваливать тебя услужливая игра.

Разнообразие, которое предоставляет Transport Giant, на первых порах буквально ошеломляет. Куча различных индустрий, товаров – это только цветочки. Каждую транспортную станцию можно оборудовать надстройками, дарующими определенные бонусы, можно построить главный офис компании, к которому тоже можно докупить различные «отделы», облегчающие твое существование.

КОШМАРНОСТЬ

Главное, за что получат сейчас по голове умельцы из **Studio Ebensee**, – интерфейс. Затертая до проплешин шутка о «Мерседесе» с рулем из колючей проволоки в очередной раз становится суровейшей правдой жизни. Причем в данном случае «Мерседес» действительно сделан в Немеччине, а не народными умельцами из Тамбова. В том смысле, что под рукой находится абсолютно все необходимое, смысл каждой кнопки на экране очевиден и ясен и нет практически ничего лишнего.

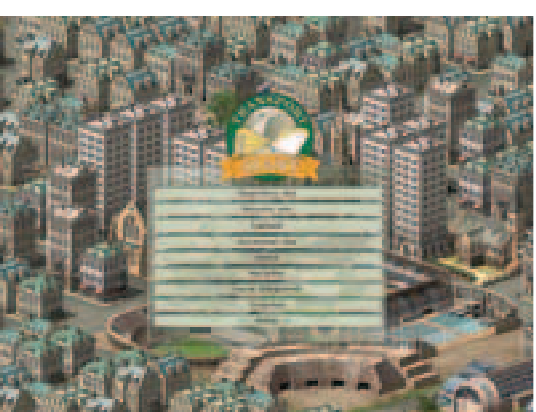
Хорошей машине – хорошая колючая проволока. Самым страшным кошмаром юного властителя дорог, железнодорожных полотен и аэропортов является правая кнопка мыши. Для начала, на нее повесили скроллинг окрестностей (правда, не по самому удобному алгоритму, ну да это – ерунда). А затем решили – а чего кнопка практически простаивает? Надо нагрузить ее по полной! Закрыть открытое окно? Правая кнопка. Убрать меню строительства? Правой кнопкой его! Отме-

СИГНАЛЫ

Перед началом игры можно выбрать: играть с использованием железнодорожных сигналов или же без оных. Если выбрать первое, то в твое распоряжение попадает мощнейший инструмент управления железнодорожным движением, который при умелом использовании поможет заметно оптимизировать движение поездов и сократить затраты на прокладку полотна. Правда, начинающим игрокам использовать сигналы все-таки не рекомендуется: правильно пользоваться ими довольно сложно. На официальном сайте игры есть даже специальное пособие, обучающее работе с сигналами.





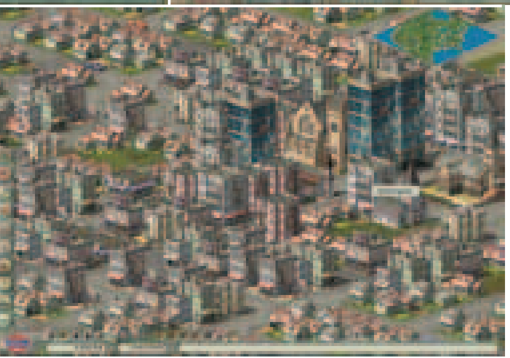





Так выглядит до конца отстроенный офис компании.


Местная достопримечательность – Большой Каньон.





ФАКТЫ

130 различных транспортных средств

50 видов товаров для транспортировки

500 различных зданий

2 полномасштабные кампании

4 времени года



нить строительство железнодорожной магистрали? Эй! Правая кнопка! Таким образом, каждая вторая автомагистраль и железнодорожная ветка строится раза по три: первые два варианта умирают по причине того, что играющий не в тот момент решил заняться прикладным скроллингом. Самое обидное, что, похоже, создатели игры не считают это недостатком – описанное ранее настолько очевидно, что не заметить его было бы невозможно.

НОСТАЛЬЖИ

Я, признаться, в детстве очень любил играть в машинки. Еще у меня была железная дорога – дети советской игрушечной промышленности поймут состояние счастья ребенка, которому вверили в личное пользование купленные в магазине «Лейпциг» локомотивы, вагоны и десятки метров рельс – хоть и порядочно б/у-шные.

Так вот, всего две игры на моей памяти смогли заставить здорового бородатого мужика почувствовать себя юным повелителем паровозов, катающим оные по ковру в гостиной. Transport Giant – вторая. Какая была первая, думаю, говорить не стоит.

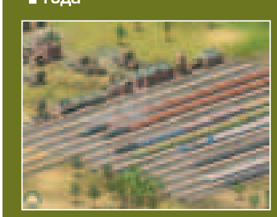
Виноваты в этом исключительно художники. Transport Giant может похвастаться огромнейшим количеством отменной, абсолютно спрайтовой графики повышенной детализации, да еще и неприлично живой и подвижной. Красивее – разве что в ***Sim City*** последней инкарнации.

БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ?

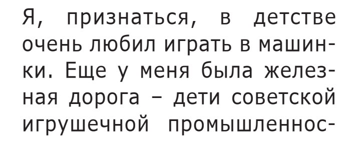
Решать, удалось ли Studio Ebensee создать реинкарнацию Transport Tycoon придется тебе, благо вопрос этот скорее религиозного характера, потому как логическому осмыслению он не поддается.

Как самостоятельная игра Transport Giant находится где-то между «отличная игра» и «не совсем шедевр». Почему – см. выше. Проверенная временем идея, обилие к месту введенных новшеств, общее качество исполнения и, тем не менее, несколько досадных упущений. Но, в любом случае, любители подобных развлечений будут в восторге.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	6.8
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.0





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Единственная за много лет игра, способная порадовать любителей Transport Tycoon.
– Игра достаточно сложна для освоения – сказывается большое разнообразие.

ГРАФИКА 7.0
+ На экране ты увидишь симпатичную, крайне детализированную картинку.
– В некоторых местах художники явно схалтурили, иногда движок глючит.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Все, что нужно – звучит, а музыка подобрана с большим знанием дела.
– Вместо обычного jukebox каждому временному периоду соответствует одна мелодия.

ДИЗАЙН 8.0
+ Обилие всевозможных мелких деталей делает честь создателям игры.
– Единственный недостаток – у игры нет своего стиля, «изюминки».

УДОБСТВО 6.0
+ Теоретически, интерфейс игры можно считать близким к идеальному.
– Практически же его сильно портит всемогущая Правая Кнопка – не досмотрели.

ИТОГО
Интересная и разнообразная игра, продолжающая традиции Transport Tycoon.



7.5

GUILTY GEAR XX RELOAD

СКВОЗЬ ЗАМОЧНУЮ СКВАЖИНУ



Текст: Илья Зибирев



Чем занимаются эти двое симпатичных мужчин на экране – загадка.



Обрати внимание на гномов на заднем плане – мы в стране сказок.

ЖАНР ИГРЫ	Fighting
ИЗДАТЕЛЬ	Sammy Studios
РАЗРАБОТЧИК	Arc System Works
ПОЙДЕТ	Процессор 400Mhz, 64Mb RAM
ПОЛЕТИТ	Процессор 600Mhz, 128Mb RAM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До двух
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.guiltygearx.com

Мир консольных игр, особенно созданных в Японии, имеет очень мало общего с теми компьютерными игрищами, к которым привыкли адепты PC. Пока рынок PC-игр штурмуют полчища одинаковых шутеров и стратегий о Второй Мировой, от которых всех нормальных людей давно тошнит, в стране восходящего солнца рождаются и умирают десятки ни на что не похожих вселенных.

Зануда доверительно сообщит, что все эти эпические сюжеты, небывалые миры и дьявольский полет фантазии – липа. Дескать, главное поменьше думать и городить побольше непонятного, абсурдного и странного – вот рецепт практически любого анимешного сериала о войне, магии, роботах и так далее. В ответ мы можем также доверительно сообщить оному зануде, что эльфов не существует, в космос пока что летают на устройствах, которые по грациозности не уступают ведрам, магией занимаются только шарлатаны, а пасхального кролика не существует – вместо него в супермаркетах стоит одетый в костюм волосатый мужик. Корчащим серьезную мину – пламенный привет, а мы переходим к разговору об интересном.

ДИЧЬ

В конце XX-го века человечество начало то тут, то там замечать присутствие некой потусторонней силы, которую, недолго думая, назвали магией. Всецело посвятив себя изучению магии, люди попутно разрешили все топливно-энергетические проблемы и начали считать, что теперь знают о могучей силе все. Естественно, они заблуждались.

Тем не менее, почуяв свою небывалую могущественность, человечество решило заняться делом важным и имеющим библейские масштабы – создать расу новых, универсальных и идеальных людей. Конечно же, с помощью общедоступной теперь магии. Эксперименты благополучно завершились созданием первых Gear-ов – магически измененных биологических существ, а затем и крупномасштабной мировой войной с этими ребятами. Дальнейшее описание событий мира ***Guilty Gear*** на страницах журнала абсолютно невозможно – многостраничный бред сивой кобылы, основанный на европейских и восточных мифологиях, боевых искусствах, верованиях, псевдонауке и прочем подобном сумасшествии мне бы не простили. Ищущий да найдет, благо интернет изобилует фанатскими сайтами, крайне детально повествующими обо всем, что только может заинтересовать тебя в связи с Guilty Gear. Главное – помнить, что если ты на дух не переносишь аниме, то игра, и все, что с ней связано, тебе

Боевая система серии Guilty Gear доведена до совершенства, граничащего с абсолютным сумасшествием

Sammy Studios

О КОМПАНИИ

■ Sammy Studios – типичный представитель братии разработчиков консольных игр. Уже много лет они выпускают игры серии *Guilty Gear* на различных консолях, от Sony Playstation и Xbox до мелкокарманной Gameboy Advance и экзотической Wonderswan.





строго противопоказано. Если же нет – получишь массу удовольствия от неигровой составляющей именитой (отнюдь не на PC) игровой вселенной. Важно знать лишь одно: по поводу очередного разгоревшегося вокруг магии и Gear-ов конфликта начинается очередной мордобой, так как Justice, gear, наделенный свободой воли и побежденный в прошлой части игры, опять на свободе. Добро пожаловать в ***Guilty Gear XX #Reload*** – один из лучших 2D-файтингов.

ЦИРК УРОДЦЕВ

Вселенная Guilty Gear насчитывает десятки персонажей. У каждого своя история, хитро переплетенная с биографиями прочих участников действа. Каждый участник конфликта – неисчерпаемый источник фанатских домыслов и сумасшедших историй. Все как один – колоритны и неповторимы. Скажем, кумир наших с тобой соотечественников, Potemkin, как и подобает настоящему русскому человекомедведю, огромен, силен, а также сочетает в себе достоинства как обычного бугая, так и экскаватора. После победы незамедлительно отдает честь усатому генералиссимусу. Розовощекая May ходит в пиратской треуголке и охаживает недоброжелателей огромным дельфином и не менее огромным корабельным якорем. Готичный юноша Testament ловко орудует косой и закидывает супротивников мертвыми воронами. Все остальные ребята не менее колоритны.

УЧИ МАТЧАСТЬ

Боевая система серии Guilty Gear доведена до совершенства, граничащего с абсолютным сумасшествием. Уверяю тебя: интернетовские FAQ-и по игре зачастую занимают больше места, чем их коллеги по какому-нибудь вдумчивому варгейму. Чтобы хотя бы приблизиться к приличному уровню ведения боя тем или иным персонажем, нужно выучить несколько десятков ударов,

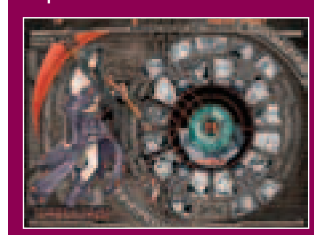
ФАКТЫ

22 участника действа

2 из которых – секретные

50 трудновыполнимых миссий

8 игровых режимов



ИСТОРИЯ СЕРИИ

Первая часть игры, ***Guilty Gear: The Missing Link***, вышла в 1998-м году на первой Playstation, но особенного успеха не снискала – игра была чудовищно несбалансированной, хотя и очень красивой. ***Guilty Gear X: By Your Side***, вторая часть игры, стала настоящим триумфом для своих создателей. Практически идеальный баланс, великолепные анимация и музыка – все это сделало игру настоящим хитом. После этого было выпущено несколько региональных версий игры, отличавшихся небольшими изменениями и доработками, а также ***Guilty Gear Petit*** – версия Gulty Gear для популярных в Японии портативных консолей Wonderswan. В Petit серьезные мужики и тетки были заменены большеголовыми мультяшными ребятами – видимо дала о себе знать «детскость» Wonderswan. О ***Guilty Gear XX*** (точнее, о ее #Reload доработке) ты сейчас читаешь, а еще была выпущена ***Guilty Gear Isuka*** – смелый эксперимент, файтинг для четырех бойцов.





■ Один из самых безобидных и маленьких взрывов в игре.



Женщины устроили рыночную драку – забавное зрелище.

CULTURAL REFERENCES

В *Guilty Gear* полным-полно культурных отсылок. В основном, правда, к миру музыки. Один из создателей игры, а также автор всех музыкальных треков в ней, Daisuke Ishiwatari, является большим поклонником всяческой гитарно-тяжелой музыки. Отсюда постоянные параллели между названиями ударов, именами персонажей и названиями групп, их песен и альбомов. Судя по всему, больше всего по душе товарищу Ishiwatari коллектив Guns'N'Roses.

их комбинаций, а также ознакомиться со специальной терминологией и механикой выполнения ударов. Только описания различных «режимов» выполнения ударов занимает несколько страниц убористого текста. Испугался?

На самом деле, все намного проще. Конечно, сражаться как настоящий мастер ты научишься очень и очень нескоро, но разные удары и боевые техники можно освоить довольно быстро. Благо, training mode позволяет тебе выбрать противника с абсолютно любой линией поведения: от неподвижного истукана до изворотливого бойца или сумасшедшего попрыгунчика.

Guilty Gear XX #Reload – последняя на данный момент часть игры, в которой собрано практически все, что только можно найти в файтинге. На PC портировали корейскую версию Guilty Gear #Reload v.B (вообще, обилие версий одной и той же игры – просто чудовищное, но что делать – баланс в файтингах очень важен, и на его отладку тратится много времени) – в ней, в отличие от оригинальной японской версии, присутствует story mode и 50 миссий.

В story mode между поединками ты наблюдаешь за развитием очередной порции безумного сюжета. К сожалению, все диалоги в игре – на японском, поэтому желающим узнать, что же там на самом деле происходит, один путь – в интернет.

Миссии вносят приятное разнообразие в игровой процесс, но предназначены они все больше для ветеранов. Задания вроде «завалить Faust за десять секунд исключительно overdrive-ударами» для новичка звучат совершенно чудовищно.

Остальные игровые режимы привычны и стандартны: arcade, survival, человек против компьютера, человек против человека и прочее подобное. Разнообразия – вагон.

Анимация персонажей дополняется такими эффектами, что начинаешь сомневаться в психическом здравии художников











Ну вот, не прошло и десяти секунд, как в ход пошел напалм.

ФЕЕРИЯ ЦВЕТА

Лубочность происходящего на экране вызывает умиление, переходящее в восторг. Да, два измерения отошли в мир иной много лет назад – а сейчас, похоже, возвратились с того света, обвешанные спецэффектами, что твой индеец после визита Колумба – бусами.

Кому нужно честное 3D, если и два измерения с легкостью заставляют восхититься происходящим на экране? Технологически GG XX #R находится где-то в районе 1997-го года. Эстетически – на вершине всего. Великолепная анимация персонажей дополняется такими эффектами, что все больше и больше сомневаешься в психическом здравии художников. Впрочем, это для игры – несомненный плюс.

Полупрозрачные взрывы, магические всполохи самых дичайших расцветок, а также масса эффектов попроще позволяют однозначно попрощаться с дорогой крышей по дороге в нирвану: у тебя на экране бегают сумасшедшие анимешные уроды и под твоим чутким руководством бьют друг другу морды с помощью катан, тяжелой артиллерии и корабельных якорей. Разве не прелесть?

МАЗЕР РАША

В аниме наша страна часто представляется обителью здоровых волосатых людей, смахивающих на медведей. Не стала исключением и ***Guilty Gear***: товарищ Potemkin, хотя формально и относится к некоей империи Zepp, но русским духом от него определенно попахивает – на его «фирменной» арене все надписи выполнены на чистом русском языке.

А из истории мира Guilty Gear мы можем узнать, что России в ее нынешнем виде более не существует. Более того, ее вообще не существует – после катаклизма вся Мазер Раша превратилась в страну сказок – в буквальном смысле. Причем, чем ближе север, тем более «скандинавскую» направленность начинает приобретать происходящее.



Картину дополняют и расчудесные многоуровневые бэкграунды. На заднем фоне постоянно что-то происходит: ходят люди, летают птички, самолеты, все движется и вовсю отвлекает твое внимание от процесса мордобития.

Важное замечание: мой восторг по поводу графического исполнения игры ты сможешь разделить лишь в том случае, если тебя не воротит от больших глаз, дерганных движений и пятисекундных стоп-кадров на пару со струями кровищи.

НЕ ДУМАТЬ О ГРУСТНОМ

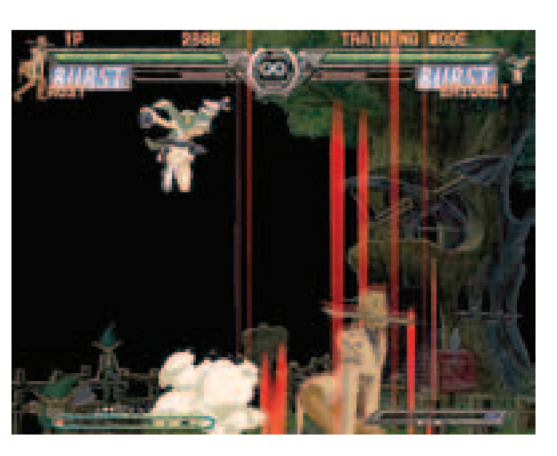
PC-шный порт Guilty Gear XX #Reload – явление скорее грустное, нежели наоборот. Помнишь, как себя чувствовал Исаев-Штирлиц, когда ему в кафе «Элефант» на пять минут продемонстрировали его собственную жену? Так и здесь. Смотрим через замочную скважину на мир, который так, увы, далеко. Впрочем, о грустном не нужно думать. Можно обзавестись какой-нибудь консолью, а можно и просто насладиться отличной игрой – благо удовольствие получится растянуть надолго.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.7

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.2



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Сумасшедший драйв, масса возможностей начистить репу врагу.
– Если ты не любишь файтинги или аниме – игра определенно не для тебя.

ГРАФИКА 9.0
+ Отличная работа художников, яркие спецэффекты, разнообразие всего и вся.
– Игра портирована с консолей: о высоких разрешениях можно забыть.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Драйвовая музыка, разнообразные звуки, сопровождающие мордобитие.
– Все персонажи и диалоги озвучены исключительно на японском языке.

ДИЗАЙН 8.0
+ Яркие, запоминающиеся персонажи, оригинальная боевая система.
– Минусом можно считать только жанр игры – для тех, кто не любит файтинги.

УДОБСТВО 8.0
+ Для двумерного файтинга Guilty Gear XX Reload – практически идеал.
– Придраться практически не к чему. Огорчает лишь обилие японского.

ИТОГО

Лучший файтинг на PC на данный момент – пускай и портированный.



8.0

(КОРПОРАЦИЯ ЗООПАРК) ZOO EMPIRE

В МИРЕ ЖИВОТНЫХ



Текст: Tarnum



Наблюдать за резвящимися животными – одно удовольствие.



Носорог любит понежиться в воде. Но этой лужи ему явно мало.

ЖАНР ИГРЫ	Tycoon
ИЗДАТЕЛЬ	Enlight Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК	Enlight Software
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.zoo-empire.com

Неужели ты действительно думаешь, что бедняги-животные в клетках самые несчастные в зоопарке? Ага, как бы не так. Требования вернуть свободу запертым в неволе тиграм – ничто, если представить себе, что ежеминутно испытывает глава подобного культмассового заведения. И *Zoo Empire* убедит тебя в этом, любезно демонстрируя всю ежедневную рутину руководителя зоопарка во всей ее нелицеприятной красе.

«О, тоже мне новость!» – скажет любой образованный геймер. И будет совершенно прав. ***Zoo Tycoon*** от **Microsoft** уже давно продемонстрировала нам все прелести менеджмента зоопарка. Но если там все было в общих чертах, то Zoo Empire копнула чуть глубже, впрочем, так и не решившись на что-либо кардинально новое. Многое мы с тобой уже не раз видели.

МИССИЯ ВЫПОЛНИМА

Специфика игровых заданий заезжена до безобразия. Есть зоопарк, который не жалуют своим вниманием посетители (где голодают животные, как вариант). Прежний владелец, быстро осознав, что бизнес затухает, видимо, слил воду и отчалил в неизвестном направлении. Тем, кто еще заинтересован в процветании зоопарка, ничего не остается, как распустить нюни и сидеть, сложа руки. А тут ты, ангел-спаситель, в лице начинающего специалиста подкатываешь. Ты им – выгодное предложение, они тебе – список дел к выполнению. И срок на закуску. Не уложишься – секир башка. И денег не видать, и репутация покатится к черту в логово. Хотя это уже крайности какие-то. На деле все менее драматично. Дабы не отпугнуть неопытных игроков, туториал сопровождает игрока в течение нескольких миссий, вежливо и ненавязчиво посвящая во все игровые особенности. Научив азам, ZE с головой окунет тебя в тяжелые игровые будни. Сложность миссий не очень высокая, но каждое задание требует от тебя добросовестного и тщательного подхода.

НАЛЕВО ПОЙДЕШЬ...

После того как ты научишься грамотно строить вольеры, заселять их животными, не забывая о развлечении посетителей, игра предложит тебе два пути развития дальнейшей карьеры. Один из них нацелен на коммерцию. Иными словами, во главу угла поставлено удовлетворение желаний гостей парка и достижение максимальных доходов, без оглядки на животных. Другой вариант более либерален по отношению к братьям нашим меньшим. Здесь главное, чтоб зверюшкам хорошо было. А день-

И тут, и там, и слева, и справа нависают громоздкие менюшки, желая зажать бедного игрока в тиски



О КОМПАНИИ

Компания Enlight Software была основана в 1993 году Тревором Чаном (Trevor Chan). На счету этой компании такие проекты, как *Capitalism 1 и 2, Seven Kingdoms 1 и 2, Hotel Giant, X2: The Threat, Wars & Warriors: Joan of Arc* и недавняя *Warlords BattleCry 3.*





ги приложатся. Впрочем, опробовать можно и тот, и другой. Хотя, поверь, чувствовать себя миллионером гораздо приятнее, чем оказаться в шкуре недоделанного гринписовца.

Поднимать неудавшиеся проекты – одно, а вот отстроить свое собственное детище от начала до конца – другое, более интересное занятие. Здесь перед тобой никаких целей не ставится, главное не потерять последние штаны. А обанкротиться, поверь, при здравом подходе к делу очень непросто. Запустишь первых посетителей – и пути назад уже не будет. Главное, не ограничиться одними животными. Люди – существа мелочные, и за высокими мыслями о единении с природой скрывается ничто иное, как стремление к материальному, насущному. Знай, что путь к кошельку человека лежит через его желудок. Поэтому не стесняйся: больше палаток с мороженым, колой да гамбургерами – это для разминки. По периметру зоопарка прокопай водный канал и пусти лодки, а по земле проложи рельсы и запусти паровозики – и уровень удовлетворения быстро подскочит, даже если изначально находился на уровне плинтуса. И никому уже не нужны ни уникальные животные, ни растения заморские, а о парковой зоне с деревцами и прудиком все уже и думать забыли.

ДЕЛА ЖИТЕЙСКИЕ

Но и среди толпы вполне довольных посетителей находится тот, кому все что-то неймется. К примеру, заклинивший не вовремя автомат с водой может запросто подписать себе смертный приговор, оказавшись под рукой вандала. Для пресечения всех актов вандализма и хулиганства существует доблестная охрана. Отсутствие полисменов в один прекрасный момент может привести к тому, что особенно умные посетители будут залезать на территорию парка без билета.



ФАКТЫ

21 задание в загнивающих зоопарках

1 собственный проект

30 видов животных

1000 и одна головная боль о животных

200 объектов для строительства



ТВОЯ КОМАНДА

Одна из особенностей *Zoo Empire* – необходимость найма персонала. И дело не ограничивается одними содержателями животных, уборщиками и ветеринарами. Чтобы рабочие не закосили от своих обязанностей, нужны менеджеры, которые отслеживают всю выполненную работу. Есть и другие – например, исследователи и координаторы. Одни – открывают новые аттракционы, думают о развлечении посетителей, другие – разрабатывают программы по завозу новых экзотических животных. Есть даже гид, проводящий туры для особо любознательных. Более опытные работники требуют и большую зарплату. Но помни, что даже самого «дешевого» уборщика можно выучить так, что дорожки будут сиять от чистоты.





Как на подбор одинаковые. Очень странно.



Еще одна милейшая картина. Поверьте, это заслуживает внимания.

Животные тоже способны на знаки внимания.

Веселье в самом разгаре.

НЕ СОРИТЬ!



Посетители часто жалуются на недостаточное количество мусорных корзин. Не знаю уж, в чем там дело, но один малый продолжал закидывать меня подобными сообщениями даже после того, как я расставил урны через каждые 10 метров!

Существует здесь и медпункт, и информационное бюро, и мусорные контейнеры, но по непонятным мне причинам отсутствует столь необходимая вещь, как туалеты – здесь уж ничего не поделаешь.

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ

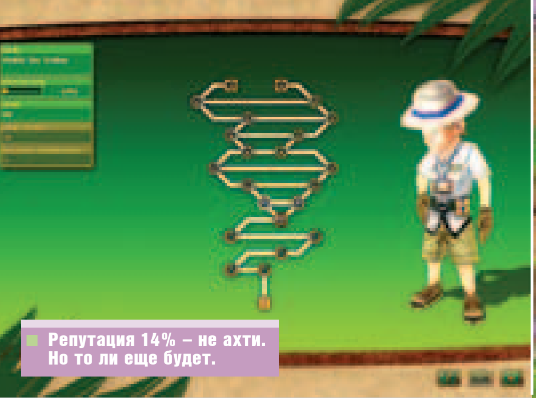
Увлекшись пополнением своего собственного кошелька, не забывай и о животных. Все же речь идет о зоопарке. И если ты не относишь себя к извергам и живодерам, должный уход за тварями совсем не помешает. И именно здесь начинаются настоящие сложности. Оленям всегда мало места. Бегемотам подавай других представителей африканской фауны, иначе чувствовать они себя будут не как дома. Тиграм вечно скучно, сколько бы игрушек в их вольере не валялось. Зебры, как оказалось, настолько скрытные существа, что чувствуют себя очень неуютно, когда со всех сторон на них глазеют. А вот медвежата довольно неприхотливые – обеспечь их едой, и они заиграют в местном театре, балуя посетителей цирковыми номерами. Сразу привыкай к тому, что в Zoo Empire животные – существа чувствительные, требующие ухода и внимания гораздо больше людей. За удовлетворением их аппетитов в пище, организации места жизни и прочих диких потребностей ты проведешь львиную долю игрового времени.

ЯБЛОКУ НЕГДЕ УПАСТЬ

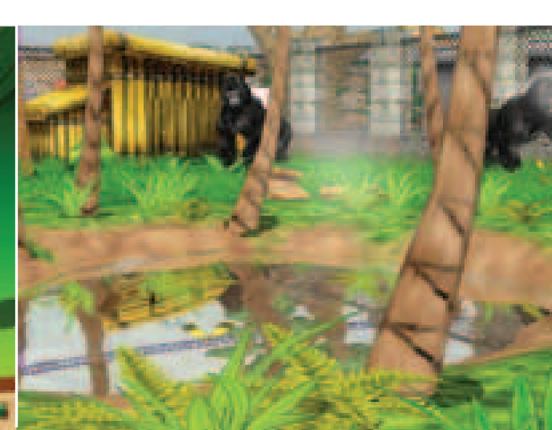
Все это конечно прекрасно: довольный люд, накормленные животные. Но понаблюдал бы ты за мной, дорогой читатель, во время строительства всего этого добра. И тут, и там, и слева, и справа нависают громоздкие менюшки, желая зажать бедного игрока в тиски. Порой не знаешь уже, куда от них деваться, их многоуровневая структура и отличительная

Поднимать неудавшиеся проекты – одно, а вот отстроить свое детище от начала до конца – другое, более интересное занятие





Репутация 14% – не ахти. Но то ли еще будет.




Посетителям нравится, да и прибыль неплохая.


Продавщица, касса – все на месте.

способность заполнять собой весь экран достает после первых минут игрового процесса. Так что не удивляйся, если строить и обустраивать вольер тебе придется на маленьком клочке экрана – это жизнь.
Ну и зачем, зачем так выпендриваться и делать совершенно непривычный даже видавшему виды tycoon-профи интерфейс? Пока на первых порах тебя сопровождает туториал – все прекрасно. Но стоит только обучающей программе закончиться, теряешься мгновенно. Фразы «ну как же это, ну где же» то и дело мелькают в голове, потихоньку сводя игрока с ума. Только после пары часов банального тыканья по разным кнопочкам немного адаптируешься и начинаешь действовать не так, как сбежавшая из клетки бешеная горилла, то и дело кидающаяся на прохожих.

ПРОНИКНОВЕНИЕ

Графика же во всех отношениях стандартная. Конечно, 3D. Сейчас без этого никуда. Что радует, игра показывает настоящие чудеса масштабирования. Без потери качества картинки камера вздымается на высоту птичьего полета и плавно опускается до нижнего предела, демонстрируя во весь экран модельки счастливых посетителей в полный рост. И все это, надо сказать, летает даже на весьма средненьких машинах, что игре, оно и понятно, только на руку. Без дегтя, как это обычно бывает, снова не обошлось. Дело в том, что гости парка не находят нужным уступать другим дорогу и беспардонно проникают в тела друг друга, если их пути-дорожки вдруг пересекутся. А как вам повороты людей с шагом в 90 градусов? Зато животные анимированы в разы лучше: их игры, как невинные детские, так и брачные, выглядят на удивление правдоподобно и приковывают взгляд. Спокойная музыка правильно дополняет атмосферу погружения в увлекательный для многих процесс.
Хочешь в очередной, не знаю уже какой по счету, раз почувствовать себя настоящим бизнесменом? Тогда Zoo Empire определенно для тебя. Если же к менеджмент-стратегиям ты относишься без особого трепета, можешь не дергаться – революцию все равно не проспишь.

ОНИ СВЕДУТ ТЕБЯ С УМА

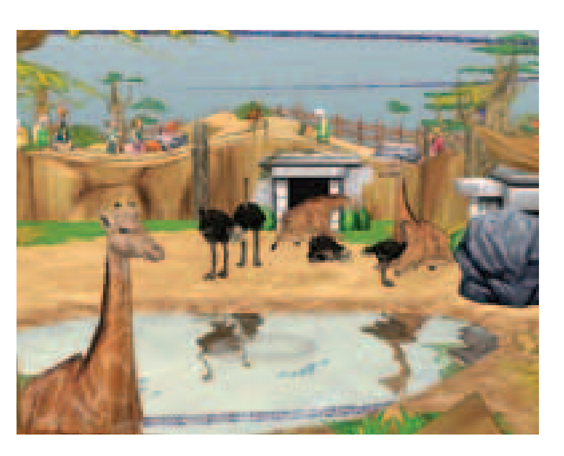
Понять, что не так с вольером, какие потребности испытывает в данный момент животное, помогает консультант. Он выкладывает килобайты текста по возможным проблемам в каждом конкретном случае. Мол, здесь не хватает камней из саванны, а тут недостает таежной растительности. Следуя его советам, а также встроенной справке о каждой твари, ты вполне способен справиться со всеми потенциальными и насущными проблемами животных, доведя уровень их счастья до вполне приличной отметки. Одной из распространенных причин расстройства большинства братьев меньших является расположенный неподалеку от вольера аттракцион. Отслеживай это.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.0
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 3.7



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Tycoon-составляющая доведена до ума и не вызывает никакого негатива.
– Противники жанра не найдут ничего, чем можно было бы себя заинтересовать.

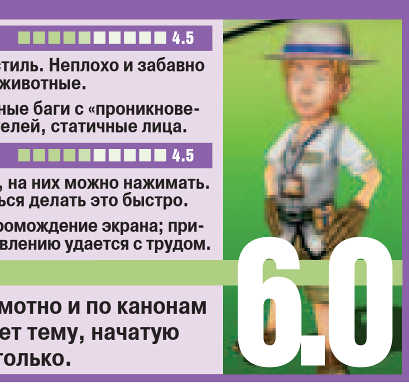
ГРАФИКА 6.0
+ Слона можно отличить от жирафа. Хорошая масштабируемость.
– Затуманивание горизонта, невысокое качество прорисовки картинки.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Звуки соответствуют картинке. Приятная, ненавязчивая музыка.
– Животные подают голос только тогда, когда тыкаешь в них мышкой.

ДИЗАЙН 4.5
+ Мультяшный стиль. Неплохо и забавно анимированы животные.
– Непростительные баги с «проникновением» посетителей, статичные лица.

УДОБСТВО 4.5
+ Есть кнопочки, на них можно нажимать. Можно научиться делать это быстро.
– Тотальное загромождение экрана; привыкнуть к управлению удается с трудом.

ИТОГО
Zoo Empire грамотно и по канонам жанра развивает тему, начатую Zoo Tycoon. И только.



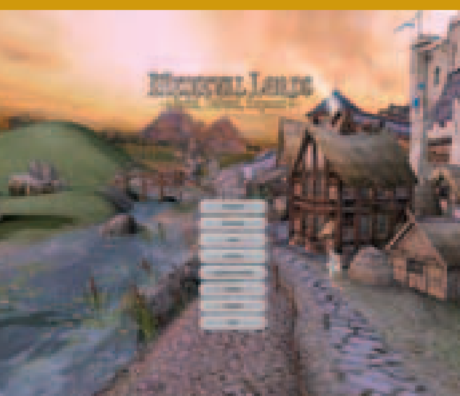
6.0

MEDIEVAL LORDS: BUILD, DEFEND, EXPAND

НЕВЕСЕЛЫЕ НЕЧЕЛОВЕЧКИ



Текст: Егор Просвирнин



Унылое, что твой покойник, главное меню.



Экран выбора миссий.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Monte Cristo Games
РАЗРАБОТЧИК	Digital Jesters
ПОЙДЕТ	Процессор 1,4 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1,7 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.medievallords.com

Дневник разработчика. Понедельник, вторник – не помню. Среда: пьем всей студией. Четверг: пьем, курим всей студией. Пятница: пьем, курим, нюхаем всей студией. Суббота: пьем, курим, нюхаем, колемся всей студией. Воскресенье: пришла гениальная идея – а не сделать ли нам игру и не назвать ли ее *Medieval Lords?* Просыпайтесь, ленивые свиньи, пора за работу!

О ВРЕДЕ ГАЛЛЮЦИНОГЕНОВ

В затуманенном мозгу, во время очередного «прихода», испытывая животный ужас перед расплывчатыми сублимированными страхами-галлюцинациями, родилась идея сделать «трехмерный ***Stronghold,*** только в тыщу раз круче». И ведь сделали, поганцы. Смысл игры остался прежним – строим свой средневековый город, отбиваясь от врагов и удовлетворяя нескромные потребности местного населения. Трагические отличия от «нашего всего» кроются в деталях – нет ни капли неповторимого английского стиля, юмор отсутствует напрочь, графическую подачу информации заменили текстом, игровому процессу вкололи неслабую дозу снотворного, графику долго били по лицу чугунной табуреткой. Первое, что приходит на ум при разговоре о местной дикости: созерцая свои владения с высоты какого-то там полета, ты видишь огромных пикселизированных порномутантов, бродящих по улицам и изображающих из себя городских жителей. Переключившись в вид от первого лица (тут есть и такое) – и, о-ля-ля! – спрайты заменяются вполне себе трехмерными модельками нормальных пропорций.

Перед нами, проще говоря, первая в мире стратегия, которая в виде от первого лица смотрится куда лучше, чем в стандартной перспективе в три четверти. Маленький нюанс (в этом виде совершенно невозможно управлять нашим хозяйством), конечно же, не в счет. Вообще, местная графика – это тема для автобиографии «Почему я стал серийным убийцей-садистом». Она, по правде говоря, делалась неизвестными науке конечностями, щупальцами, ложноножками, чем угодно, но только не руками. Скажем, текстуры земли настолько нечетки и столь отвратительно выглядят, что мигом напомнили мне ***War Times***, постоянного обитателя цирка уродов. Вода? О, вода здесь шейдерная, она даже умеет солнце отражать. Правда, почему-то более-менее прилично выглядеть ее никто не научил. Этот же кто-то поленился прорисовать человеческий прибой. В резуль-

На вражьей земле режут твои оставшиеся без подкреплений отряды. Чудесненько, лично я чуть не заработал нервный срыв



О КОМПАНИИ

■ Празднующая первого сентября год со дня основания Digital Jesters успела наплодить за этот год множество проектов. Самые достойные – *Savage, Desert Rats vs Afrika Korps*, рецензируемый неподалеку *D-DAY, Track Mania, Virtual Skipper 3*. Причина плодовитости проста – команда состоит из сплошных профессионалов.





тате получился и смех, и грех. Дополняют вечер издевательств над домашними животными толстенные светящиеся линии государственных границ, мигом убивающие даже самое минимальное очарование картинки.

УМЕНЬШЕНИЕ ВВП

Что там у нас дальше? Экономическая модель? В теории мы должны добывать еду, обеспечивать жителям безопасность, здравоохранение, развлечения, заботиться об их духовных потребностях и одновременно развивать науку. На практике – вот зачем, объясните мне, зачем вы, дорогие мои обитатели СИЗО №5, сделали три абсолютно одинаковых вида посевов, отличающихся лишь небольшим модификатором? Для, кочергой вас по голове, графического разнообразия картинки? Stronghold обходился одним видом посевов – пшеницей, и чувствовал себя превосходно, зато в нем были действительно разные способы пополнения закромов, а не вариации одного и того же с вариациями +1% эффективности! Сходная ситуация, например, с осуществлением правосудия. Есть три пугательных инсталляции (повышающие у населения чувство защищенности), которые отличаются лишь стоимостью и, в самом-пресамом буквальном смысле слова, парой процентов эффективности. А в чем, чем, милые мои, различие между хижиной ведьмы и кладбищем? Кто угадает – тому годовая подписка на все журналы издательского дома **Gameland** в качестве приза. Ну, какие будут варианты? Мимо, мимо и еще раз мимо – они различаются лишь несколькими процентами, прибавляемыми к «здравоохранению»! Допустим, с «разнообразием» все понятно, а что там насчет, например, «кузницы» из меню «технологий»? Что она делает после постройки, что произво-

ФАКТЫ

1 доступная для игры нация

20 одинаковых солдат в интро

3 вида одинаковых посевов

2 способа добычи пищи

2 вида унылых войск



STRONGHOLD

Medieval Lords бессовестно эксплуатирует концепцию *Stronghold*, вышедшего в 2001 году и обладавшего обаянием классической английской игры. Великолепный юмор, замечательно выполненная спрайтовая графика, напряженный геймплей и тонкая проработка деталей обеспечила игре любовь широких народных масс. Отдельной строкой стояла озвучка – по репликам юнитов можно было учить английские диалекты. Про сюжет и говорить нечего – мы боролись против лордов с именами Свинья, Волк, Крыса, которые периодически возникали в специальном окошке, картинно обещая позор и унижение. Если ты до сих пор не знаком с игрой – бегом в магазин!





Общий вид небольшой деревушки.



Вид от первого лица. Грязное jpg-небо – в подарок.

ИНФОРМАЦИОННАЯ БЛОКАДА



Многое об игре может сказать количество публикаций в прессе. Вполне естественно, что об ожидаемых проектах пишут много и часто, в то время как игры никому не нужные обходятся горделивым молчанием. Готовя материал по Medieval Lords, я не смог найти ни одного упоминания об игре. Вообще.

дит? Да ни черта она не производит, она лишь разблокирует для постройки некоторые здания. И, типа, все, братцы мои, – иных функций не предусмотрено. Этакая дорогостоящая инсталляция для украшения ландшафта. Восхитительно, не так ли?

ВЕЧЕР ЮМОРА

В душе еще теплится надежда? Или уже ничего не теплится? Как протекают боевые действия? С той же интенсивностью, что утренняя зарядка в отделении для людей с замедленной реакцией. У нас, целых два вида войск – кавалерия и пехота (есть еще осадные машины, но это вообще запредел). Минимальная единица измерения – отряд, состоящий из 50 воинов. Правда, показывают нам всего лишь пятерых, а остальные, судя по всему, решили поиграть в прятки – и, кстати, выиграли. Отряды потребляют пищу на постоянной основе и уменьшают народонаселение при постройке. Пожелав приобрести новые земли, ты стругаешь нужное количество военнообязанных, выбираешь один отряд, после чего тыкаешь на аннексируемой территории. Со слоновьей грацией и таким же топотом смертнички на спринтерской скорости врываются во владения соседа, где начинают возводить лагерь, вместо того, чтобы грабить, насиловать и убивать. После возведения первого лагеря у тебя есть одна минута до начала боя. За это время надо успеть разместить на вражеской земле все остальные формирования, которые будут участвовать в атаке. В принципе, это можно сделать и после начала схватки, но тогда процесс уже, как говорится, пойдет. Юмор номер один – ты одновременно мо-

В чем различие между хижиной ведьмы и кладбищем? Угадавшему – годовая подписка на все журналы (game)land'а в качестве приза











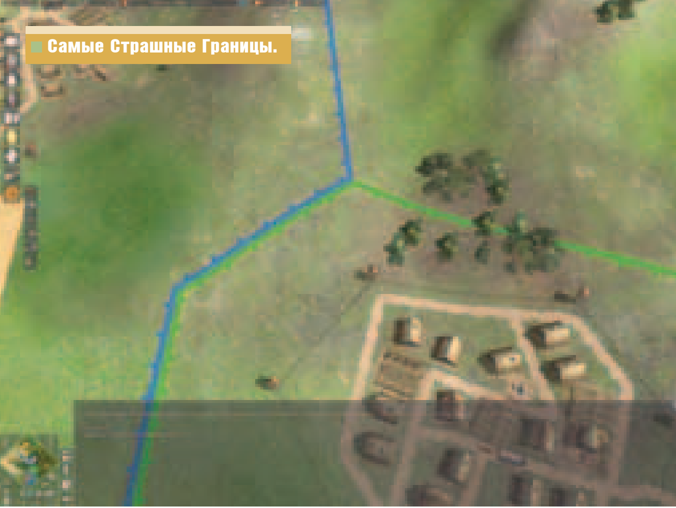





dtf.games


NIVAL





МАЛЕНЬКАЯ РАДОСТЬ

Вдохновившись (в который раз) ***Stronghold***, создатели решили внести в игру элемент неожиданности в виде случайно выпадающих на твою голову неприятностей. Получилось ужасно. В ***Stronghold*** тебе сообщали, что начались проблемы с яблонями, при этом оратор подозревал во всем ведьм и советовал кого-нибудь сжечь – можно было животики от смеха надорвать. В Medieval Lords вместо этого выдают скупое текстовое сообщение и выпускают на экран счетчик, отображающий оставшиеся до окончания несчастья время. Вместо того, чтобы бороться и преодолевать, хочется плюнуть и выключить.



жешь выделять только одну группу солдат. То есть, если ты хочешь передвинуть на территорию врага 20 подразделений, тебе придется щелкнуть на каждом из них, потом щелкнуть на месте назначения, затем – на следующем. Великолепно? Юмор номер два – иногда выбрать какое-то подразделение получается с 34-го раза. Ты щелкаешь на нем, щелкаешь, а оно забыло, что его могут выбрать. В это время на вражьей земле малой кровью, могучим ударом режут твои оставшиеся без подкреплений отряды. Лично я едва не получил нервный срыв. Юмор номер три – незапланированные вторжения на твою территорию. Ты только-только приготовился кого-нибудь повоевать, как появляется сообщение – дескать, возникли викинги, требуют половину госбюджета. Иначе всех перережут к чертям собачьим. Платишь – остаешься без денег. Не платишь – в твой родной край вторгается толпа грязных немытых мужчин и начинает резать все живое. Молись, чтобы хватило сил отбиться. Вывод о боевом режиме игры прост – примитивизм, густо замешанный на идиотизме. Наверняка он будет очень популярен среди любителей BDSM-тематики.

ОСКАЛ ШИЗОФРЕНИЗМА

А как там насчет интерфейса? Ужасно. Его никто не оптимизировал под высокое разрешение. То есть, поставив привычное 1920x1200, ты рискуешь не увидеть ставших вдруг ужасно маленькими букв. Приходится, чертыхаясь и матеря все на свете, сползать на более низкое разрешение, иначе можно посадить глаза. «Пикселизация в обмен на зрение» – звучит почти что как название фонда гуманитарной помощи. К этому неудобству добавляется еще и описанная выше проблема с выбором боевых единиц плюс невозможность вывести на экран сразу отчеты о всех областях деятельности. Или мониторим состояние бюджета, или наблюдаем за ситуацией в пищевом секторе промышленности. Итого? «Тошнотики стратегические», иначе и не назовешь. В АдЪ, к чертям с вилами в телогрейках!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0

+ Профессиональные мазохисты выстраиваются в очереди у дверей магазинов.
− Отсутствие какой-либо мотивации, совсем нет «А что дальше-то будет?»

ГРАФИКА 5.0

+ Тут есть шейдерная вода, в виде от первого лица очень даже ничего.
− Размытые текстуры, спрайтовые жители, уродливые огромные границы.

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0

+ Музыка довольно хороша, хотя и до жути однообразна.
− Озвучки вообще нет, человеческих голосов я так и не услышал.

ДИЗАЙН 4.0

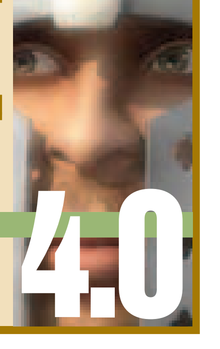
+ Дизайн тут, наверное, есть, только вот я его так и не увидел...
− Скажем, во вступительном ролике тебе показывают толпу одинаковых воинов.

УДОБСТВО 3.0

+ Достоинства на встречу не явились – ай, как нехорошо.
− Не оптимизирован под высокие разрешения и вообще уродлив.

ИТОГО

Местная экономика растратна, войска ленивы, красоты одряхлели, звук невнятен, геймплей засыпает на ходу... Финита ля комедия...

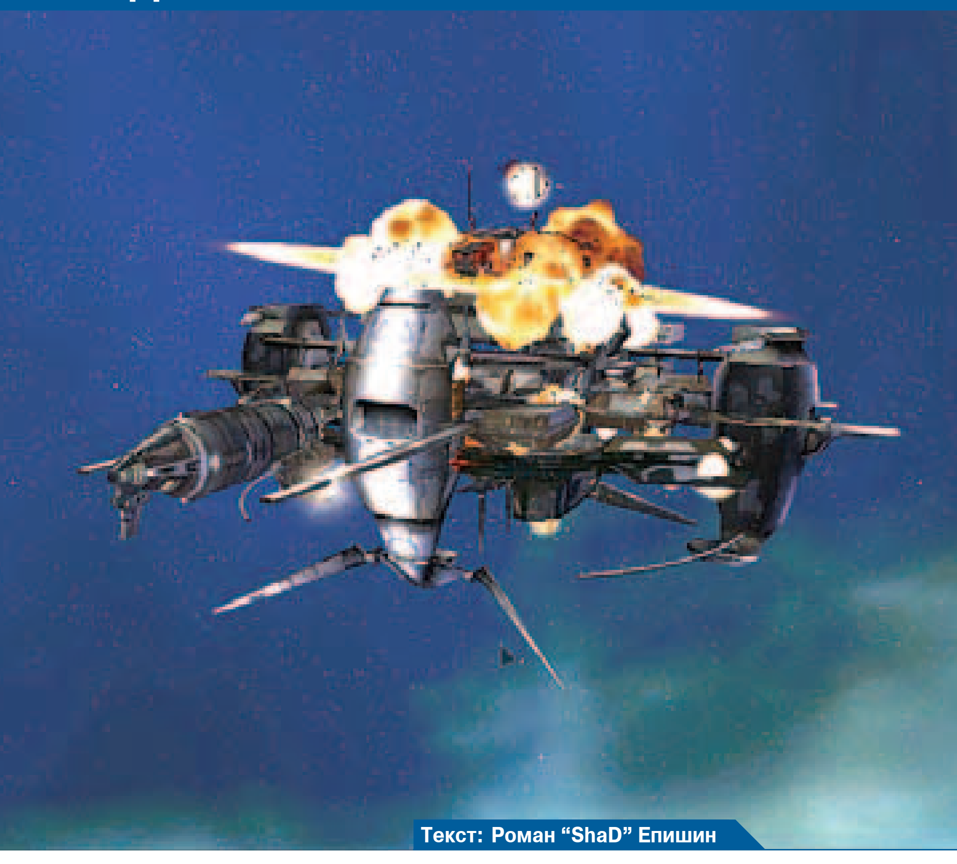




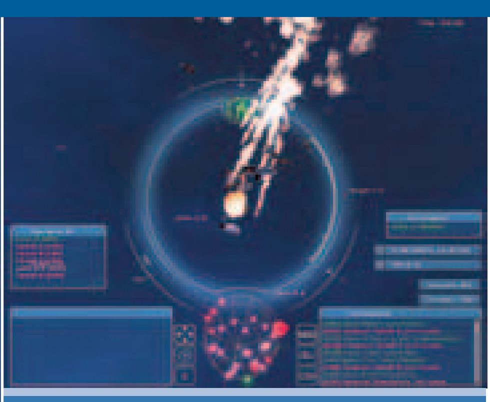

КОМПАНИЯ «БУКА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ
MASHED
ВДРЕБЕЗГИ
supersonic
Бука

HOMEPLANET: ИГРА С ОГНЕМ

КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЕ



Текст: Роман "ShaD" Епишин



К сожалению, все звездолеты взрываются практически одинаково.



Зацени размер. А ведь до махины еще семь с лишним километров!

ЖАНР ИГРЫ	Simulator
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК	Revolt Games
ПОЙДЕТ	Процессор 500MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16-ти
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.mapgames.7.com1.ru/homeplanet

За что мы горячо полюбили оригинальную *Homeplanet*? За графику? Не смешите мои тапочки! Игра выглядела отлично, но далеко не идеально даже тогда, летом 2003-го года. Сейчас же она смотрится просто мило. За «правильную» физику бесконечного вакуума? В какой-то степени, да. Однако нельзя действительно ПОЛЮБИТЬ игру, проникнуться ее миром благодаря одной лишь грамотной математической модели движения объектов. Стопроцентный хит от Revolt Games с первых кадров подкупал тонким чувством стиля и потрясающей одухотворенностью мира. Игра была далека от набора лишь условно связанных миссий и брифингов. Напротив, она предлагала единую историю, сплетенную из судеб настоящих героев, колоритных персонажей, придуманных и созданных разработчиками личностей. Только невидимых, приходилось довольствоваться закадровыми голосами.

ИСТОРИЯ В ЛИЦАХ

Соответственно, опасение в преддверии релиза ***«Homeplanet: Игра с огнем»*** имелось одно – как бы не обернулось дополнение каким-нибудь add-on'ом в стиле «десять новых уровней!». К счастью, сотрудники Revolt Games лицом в грязь не ударили и в лужу известным местом не сели. Студия еще больше внимания уделила персонификации героев, не постеснявшись специально подчеркнуть этот момент в пресс-релизах и на упаковке с игрой. Что ж, имеет право! Отныне каждый космический боец обладает собственным, моментально узнаваемым стилем речи и манерой общения, а звучащие в эфире шутки действительно смешны. Редкий, между прочим, случай. Скажу по секрету, командир Валентин Вырелкин здорово напоминает моего инструктора по вождению. Поиграй, прочувствуй, каково пришлось твоему покорному! Более того, если раньше игрок по умолчанию именовался «player» и в лучшем случае мог рассчитывать на ласковое обращение «сынок», то теперь он – персонаж известный. Мы выступаем от лица самого Мэтта Тройдена, племянника Рифа Тройдена, сменившего у руля клана убитого Ланса. Ощущение столь одиозной фигуры за спиной не оставляет на протяжении всей игры, ибо генеалогия самым непосредственным образом сказывается на отношениях с другими героями. Кто-то недолюбливает Мэтта, кто-то... кхм... долюбливает. А сам он без устали демонстрирует потрясающее чувство

Кто-то недолюбливает Мэтта, кто-то... долюбливает. А он без устали демонстрирует потрясающее чувство юмора и раздолбайство



О КОМПАНИИ

Московская компания Revolt Games появилась на свет в 2001-м году. Начать творческий путь было решено с экшена *Neuro*, однако вскоре его релиз отложили до лучших времен, взявшись за серию *Homeplanet*. Примечательно, что действия экшена и симуляторов разворачиваются в одной вселенной, а события взаимосвязаны.





юмора и такое же, пардон, раздолбайство.

Увы, без неторопливой прогулки по старым граблям разработчики тоже не обошлись. Почему всегда, сконцентрировавшись на преумножении былых достоинств, господа создатели напрочь забывают о старых недостатках? Ведь после релиза Homeplanet пресса, высоко оценившая игру, все же не преминула пожурить Revolt Games за излишний аскетизм в меню и брифингах. Помните, как здорово оживляла геймплей настоящая корабельная каюта в ***StarLancer***? Или интерактивная палуба-меню ***Descent: Freespace***? К сожалению, нас встречают все те же спартанские тексты новостей, статистика и базы данных. К ним, правда, добавились личный дневник, почта Мэтта и досье на ряд персонажей – это к вопросу о пресловутой «персонификации». Никакой стилизации бесхитростного хозяйства подо что бы то ни было нет. Зато каждая миссия начинается и заканчивается забавным трепом героев, его-то как раз и не хватало для полного счастья в оригинальной игре. Диалоги большей частью мало информативны, но отменно раскрывают яркие характеры населяющих игровой мир индивидуальностей.

ЛЕТИ ТУДА – НЕ ЗНАЮ, КУДА

Сами миссии могли бы быть куда веселее, так что под раздачу идут не только дизайнеры, но и сценаристы. По крайней мере, первым уже не так обидно будет. События разворачиваются спустя полтора года после бегства с родной планеты Клото. Новое пристанище Тройдены получили на Аскелле, не смирившись, однако, с участью изгоев. «В тайне от всех клан наращивает военную мощь, создаются новые корабли и оружие», – пафосно вещает убористый текст на ко-

ФАКТЫ

7 глав в кампании, с прологом и эпилогом

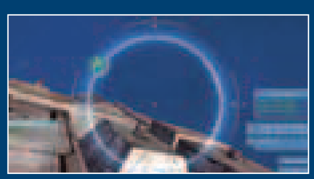
1 персонифицированный главный герой, настоящая личность!

1001 проклятье изрыгает на наши головы Вырелкин

1 ракета может отправить тебя к праотцам

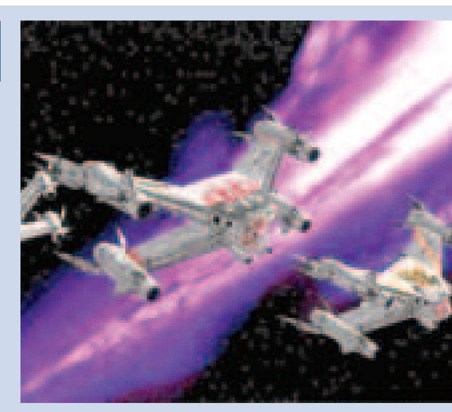
333 раза в игре тебя назовут кретином

30 и более истребителей участвуют в крупном сражении



BABYLON 5: I'VE FOUND HER

Дабы истинным фанатам космосимов, не единожды прошедшим кампанию ***Homeplanet***, до выхода ***«Homeplanet: Игра с огнем»*** особо не скучалось, отчаянные энтузиасты из **Space Dream Factory** выпустили ***Babylon 5: I've Found Her – Danger and Opportunity.*** Проект умудрился пристрелить сразу двух зайцев. Во-первых, основанный на движке FLYM (ядро Homeplanet), он подарил еще один космический симулятор с правдоподобной физикой. Во-вторых, он наконец-то положил начало игроизации всенародно любимого фантастического сериала «Вавилон-5», проект на базе которого – ***Babylon 5: Into the Fire*** – так и не удосужилась доделать **Sierra**. Danger and Opportunity – лишь прелюдия к полноценному Babylon 5: I've Found Her, в данный момент находящемуся в разработке. Кампания совершенно бесплатно распространяется через Сеть. Адреса для загрузки архива весом каких-то 220 мегабайт приведены на http://ifh.firstones.com/rus/.





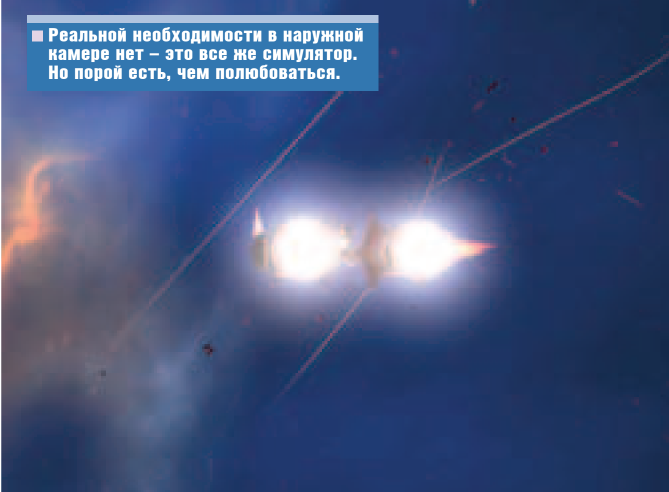
Дизайнеры проявили немалую сдержанность, оформляя космос, однако встречаются и радужные во всех смыслах места.



Валентин Вырелкин, неформальное прозвище – Валя. Выдержка из досье: «Заметные отклонения от психических норм».

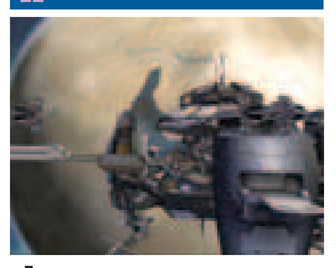


Deathmatch можно устраивать и с компьютерными противниками. Их количество и мастерство регулируются.



Реальной необходимости в наружной камере нет – это все же симулятор. Но порой есть, чем полюбоваться.

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛО ЛЕТАТЬ



Гигантским эволюционным скачком add-on'а относительно оригинала стала интеграция multiplayer'а. Справедливое недоумение по поводу его отсутствия в *Homeplanet* сейчас сменилось чувством глубокого удовлетворения. Проявляя здоровую творческую изобретательность, мастера Revolt Games собрали не только классический deathmatch, но и (voila!) «кооперативный» режим. В нем нам великодушно позволено штурмовать миссии кампании в союзе с живыми, «человеческими» напарниками.



робочке с диском. В принципе, атмосферу великой войны и сладкой мести в Revolt Games обрисовали неплохо, что, к сожалению, не мешает миссиям время от времени навевать тоску. Мне, например, бесконечная защита всего и всех набила оскомину еще в оригинале. Злую шутку сыграла и пресловутая «персонификация». Здорово оживляя игру, несколько миссий она превратила в сущий ад. Хитрость в том, что диалоги (читай, препирания и дурачество) персонажей расписаны наперед. Соответственно, смерть будущего «оратора» недопустима. Вот и приходится всем табуном космолетов таскаться за Выpелкиным, дабы кретин не поймал ракету раньше времени. Ему ведь в будущем еще обругать нас положено!

НЕ ИДЕАЛЬНО, НО...

А ракеты, меж тем, скользят в безвоздушном пространстве все так же шустро и «физически грамотно», требуя определенного мастерства вождения космолетов для выживания в бою. Ясное дело, столь успешная летная модель не претерпела никаких изменений, равно как сохранила первозданный вид и графика. Что, как ни крути, уже не так прекрасно. Приличный в целом движок за год визуально все же устарел. Для высшего пилотажа и настоящего мастер-класса тебе вновь жизненно необходим джойстик, и будет недурно, если изготовит его компания **Saitek**. Ее манипуляторам полагаются «льготы», то есть удобные предустановленные варианты назначения осей и кнопок. Хотя лично я и с допотопным **Logitech Wingman Warrior** крошил «плэкторов» в окрошку – комфортно и весело. Вообще, вся игра у Revolt Games получилась какой-то родной, «удобной» и, несомненно, веселой, моментально затягивающей и нескоро отпускающей. Мы с тобой наблюдаем чрезвычайно редкий случай, когда add-on оказывается лучше оригинала. «Homeplanet: Игра с огнем», несмотря на все огрехи, как раз этот случай.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ «Персонификация» сделала свое дело: мир игры живет, дышит, затягивает.
− Миссии порой скучны, но переигрывать их из-за причуд AI приходится.

ГРАФИКА 7.0
+ Пусть простенькие, но все равно красивые спецэффекты, симпатичный космос.
− Движок устарел: текстуры бедноваты, да и уровень детализации невысок.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Музыка по-прежнему потрясает воображение, плюс веселят «живые» диалоги.
− Реплики пилотов в бою со временем начинают регулярно повторяться.

ДИЗАЙН 7.0
+ Космические корабли в меру оригинальны, а планеты – величественны.
− Меню сохранило аскетизм, идущий вразрез с общей «одухотворенностью».

УДОБСТВО 7.0
+ Датчики достаточно удобны, функциональны и максимально информативны.
− Но слишком громоздки. Все-таки удручает отсутствие привычной кабины.

ИТОГО
Отличный add-on! Будем надеяться, с Neuro студия Revolt Games тоже не подкачает.

7.5



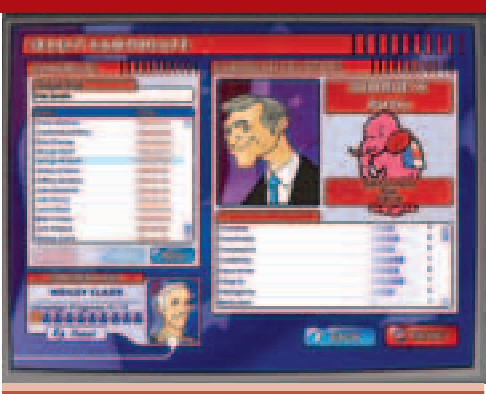
Планеты так и остались эстетическими статистами. Приземлиться или упасть на них нельзя.

THE POLITICAL MACHINE

ТАЙНЫЙ СОВЕТНИК



Текст: Егор Просвирнин



Джордж Куст Младший собственной персоной. Сходство - практически фотографическое.



Начало борьбы за власть и всласть. У тебя еще очень и очень многое впереди.

ЖАНР ИГРЫ	Political Simulator
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК	Stardock Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 600MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель 32Mb
ПОЛЕТИТ	Процессор 1 Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель 64Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.politicalmachine.com

Show must go on! Одна за другой выходят книги-сенсации, разоблачающие оппонентов. Show must go on! Слезливые интервью и скабрезные интимные подробности жизни соперника. Show must go on! И ведущие общественные и политические деятели пишут объемистые статьи, в которых клеймят позором вражеского кандидата. Show must go on! Разделившаяся на два лагеря – республиканцев и демократов – Америка бьется сама с собой не на жизнь, а на смерть. Президентские выборы в самой богатой стране мира – что может быть интереснее? Теперь в этом безумии можешь поучаствовать и ты – ведь к твоим услугам вся мощь игры *The Political Machine*!

КРАТКИЙ ЭКСКУРС В ПОЛИТИКУ

Игра, посвященная актуальному политическом процессу в США, поначалу немного пугает, показывая максимум текста и минимум графики. У неопытного пользователя сразу начинается несварение, которое совершенно беспочвенено – при ближайшем рассмотрении The Political Machine оказывается не сложнее апельсина. Для начала надо выбрать кандидата. Дело в том, что разработчики вовсе не собираются давать возможность простому Джону Смиту с Аризонщины становиться президентом Всея Америки, пусть даже и виртуально – ты будешь исполнять роль президентского менеджера, этакого серого кардинала, который вершит историю, оставаясь все время в тени. Выбор потенциальных любителей пошвыряться крылатыми ракетами куда ни попадя очень велик – здесь есть все более-менее известные американские политики, начиная от семейки Буш-младший – Буш-старший и заканчивая всемирно любимым губернатором солнечной Калифорнии. К слову, при запуске игры выбор по умолчанию стоит на Джоне Керри – этим разработчики недвусмысленно выказывают свои политические предпочтения. Определившись с тем, кого ты поведешь на вершины американской власти (на вершине лежит большой мешок денег и авиабилет в Россию), ты попадешь на карту США, где за 41 неделю до начала выборов начнешь трудиться на благо кандидата. 1 ход – 1 неделя, несложно подсчитать, что всего у тебя их 41 штука. Арсенал средств, которые можно применить за одну неделю, впечатляет – начиная от основания штаба в каком-либо штате и заканчивая сбором пожертвований (Дядь, дай десять копеек!) для своей предвыборной кампании. Тут, впрочем, следует прерваться и сделать

Игра, посвященная актуальному политическому процессу в США, поначалу немного пугает, показывая максимум текста и минимум графики

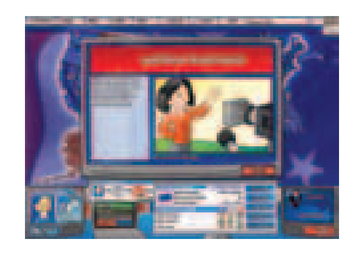


О КОМПАНИИ

■ Помимо разработки *The Political Machine*, компания Stardock Entertainment успела сотворить приятственную глобальную космическую стратегию *Galactic Civilization*, убийцу *Master of Orion 3*. Кроме того, компанию уличили в создании *The Corporate Machine, Stellar Frontier* и игры с чудесным названием *LightWeight Ninja.* Сплошной балаган, короче говоря.







маленькое пояснение насчет политической системы США.

КРАТКИЙ КУРС ИСТОРИИ ЦКП ВКП(б)

Дело в том, что в отличие от демократической России, малодемократичная Америка имеет не прямые президентские выборы (за кого больше людей проголосовало, тот и победил), а через... коллегию выборщиков. Коллегия выборщиков составляется так: каждый штат располагает числом выборщиков соответственно количеству конгрессменов от штата в Палате представителей плюс два (по числу сенаторов от штата). Таким образом, их общее число составляет 535 человек плюс три выборщика от Федерального округа Колумбия — всего 538. Для победы кандидату в президенты необходимо получить половину голосов из них плюс один, т.е. 270. Выборщики от каждого штата голосуют за кандидата, выигравшего в штате. То есть, если кандидат А набрал 49% голосов, а кандидат Б целых 51%, то все голоса отходят удачливому Б, несмотря на протесты и акции гражданского неповиновения. А так как население на территории твердыни свободы располагается неравномерно, то и агитировать имеет смысл только самые густонаселенные штаты, вроде Калифорнии – стоимость агитации для всех территорий равна. Перед началом пропагандистской кампании я рекомендую тебе основать на выбранной территории свой штаб, который будет стабильно привлекать внимание граждан к скромной персоне твоего кандидата. Штаб имеет целых три уровня апгрейда, каждый из которых не только дороже, но и более эффективен. Далее следует организовать газетную, радио или даже телевизионную агитацию (различаются они стоимостью и охватом целевой аудитории). Тут возможны варианты – можно выступить за или против чего-то, а можно развернуть кампанию против оппонента, приписывая ему всякие нехорошие поступки. Список тем для обсуждения очень обширен и довольно точно отображает текущие североамериканские реалии – начиная от борьбы с терроризмом и войны в Ираке и заканчивая вопросом о легализации браков секс-меньшинств. В разных штатах отношение к проблемам тоже разное, но есть беспроигрышные темы – например, борьба за окружающую среду и борьба же с преступностью. Запустив кампанию по дискредитации своего соперника в ключевых штатах, не забудь упомянуть, что он поддерживает террористов, мафию, борется со свободой слова и ненавидит зеленые леса-поля – успех будет обеспечен. Каждое действие в пределах хода расходует «выносливость» кандидата – когда она подходит к нулю, ты ничего не сможешь сделать. Кроме того, «выносливость» можно конвертировать в «политический капитал», за счет которого покупаются помощники кандидата, помогающие в агитации за правое дело. Финалом всех трудов становится Ночь Выборов, которая покажет, насколько умело ты руководил предвыборной кампанией.

В общем и целом, перед нами достаточно простая игра на остроактуальную тематику. Интересующиеся политикой наверняка смогут провести за ней пару не самых плохих вечеров.

ФАКТЫ

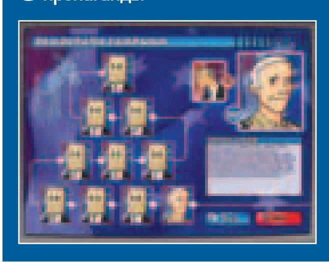
2 основные политические партии

2 главных политических оппонента

1 светоч свободы и демократии

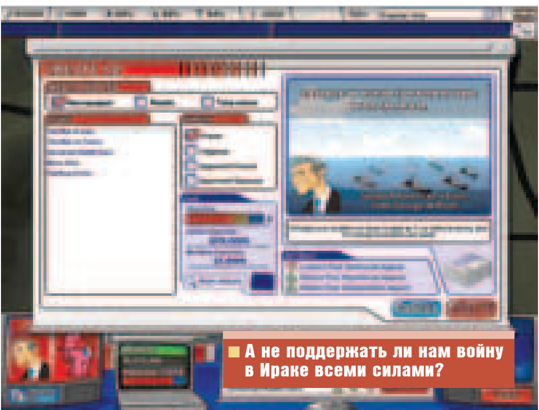
51 штат, каждый из них – поле битвы

3 вида масс-медиа пропаганды



ТОЧКА ЗРЕНИЯ





■ А не поддержать ли нам войну в Ираке всеми силами?



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0

+ Относительно простой игропроцесс, имеющий, однако, массу нюансов.
– Иногда игре не хватает глубины, многие моменты отражены поверхностно.

ГРАФИКА 5.0

+ Комикс-стайл графика довольно мила, карта США отрисована достоверно.
– Более богатое графическое наполнение Political Machine явно не помешало бы.

ЗВУК И МУЗЫКА 2.0

+ Единственная мелодия довольно милая, это все, что можно сказать о музыке.
– Делать игры с одной мелодией в саундтреке и минимумом звука – кощунство.

ДИЗАЙН 7.0

+ Общий графический стиль не напрягает, на карту можно смотреть часами.
– Ничего сверхужасного отмечено не было, дизайн игры на уровне.

УДОБСТВО 8.0

+ После пяти минут игры привыкаешь и не испытываешь никаких неудобств.
– Можно было использовать более красочное и яркое оформление интерфейса.

ИТОГО

Для первого знакомства с политическими симуляторами – в самый раз.

5.0

KREED: EPISODE I – БИТВА ЗА САВИТАР

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ



Текст: Роман "ShaD" Епишин



Конечно, до Far Cry водная стихия не дотягивает, но все равно выглядит весьма симпатично.



Электрограната – это не только красивый свет, но и 80 кг отлично прожаренного тигларианского мяса!

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК	Burut CT
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.burut.ru/htmlrus/kreedbs.php

Наблюдать за разработкой *Kreed*, особенно на ее финальных стадиях, было откровенно занятно. PR-менеджеры в каждом новом пресс-релизе все более оттачивали и без того незаурядный талант риторов, вызывая в воображении доверчивой публики радужные картины величия отечественного «экшеностроения». Ну а форумы и некоторые игровые издания отвечали на яркое красноречие не менее велеречивыми эпитетами, проча игру даже в «убийцы *Doom 3*». Увы, финальный релиз после столь массированной «артподготовки» оказался жестоким разочарованием. Ни на какое убийство Kreed объективно не претендовал, разве что на суицид.

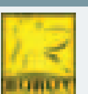
НЕ ПЛОХО ОЧЕНЬ ИМЕТЬ ТРИ ЖЕНЫ

К чести **Burut CT**, неласковые рецензии и кипучая ярость посчитавших себя обманутыми игроков не вогнали студию в уныние. Более того, коллектив нашел в себе силы прислушаться к лавине замечаний и взяться за исправление многочисленных недостатков. Работу над ошибками решили оформить в виде аддона с замысловатым названием ***Kreed: Episode I – Битва за Савитар***. Не сказать, чтобы результат превзошел или хотя бы оправдал ожидания, скорее проект получился неоднозначным и спорным. На «Битву за Савитар» можно (и нужно!) смотреть с двух разных сторон: как на продукт современной игровой индустрии и как на сиквел далеко не самой удачной игры. Причем вторая ипостась значительно жизнерадостнее первой. Разработчики действительно исправили много былых недочетов и ошибок, более-менее подогнав проект под современные стандарты.

В игре, например, появилась rag doll физика, а вместе с ней – и куча всякого хлама на уровнях. Ведь действие якобы правдоподобных физических законов распространяется не только на тушки неприятелей, но и на все вещи. Банки, коробки, ведра, урны, кастрюли весело прыгают, падают, звенят и катаются под градом пуль, значительно оживляя холодную коридорную среду.

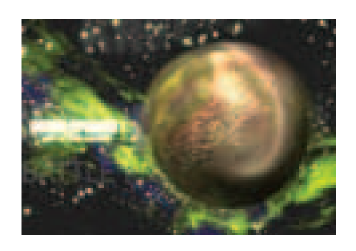
Да и сам дизайн окружения вырос на голову. Нелогичные, в чем-то безумные переплетения вентиляционных шахт и коридоров сменились осмысленными сооружениями, которые при хорошем раскладе ассоциируются с различными хозяйственными помещениями. На уровнях логики тихо скончались примитивные загадки из разряда «дерни за веревочку, дверь и откроется». Поздравляю, тебе более не нужно чесать в другой конец пустого

Тяжелый отпечаток явно нездоровой психики носят на лице все человекоподобные обитатели игрового мира



О КОМПАНИИ

Воронежская студия оформилась в 1999 году, начав карьеру на рынке ПО с выпуска ненавязчивых образовательных программ. Два года спустя, в марте 2001-ого, свет увидела первая самостоятельная игра – фэнтезийная RPG *Heath*. С тех пор коллектив успел завоевать известность двумя игровыми сериями: *Kreed* и *«Златогорье»*.





многокилометрового коридора, чтобы отворить неприметную калитку в тридесятом царстве. Тень разума и смысла накрыла мир игры.

НО ОЧЕНЬ ПЛОХО С ДРУГОЙ СТОРОНЫ

К сожалению, только тень. Стоит нам забыть о провале оригинала и взглянуть на новый проект через призму развития жанра в целом, как розовые очки разлетаются миллионом сверкающих осколков. Несмотря на исправление ряда вопиющих ошибок, аддон так и не выкарабкался даже на одну ступень с экшенами второго эшелона, такими, как ***Devastation*** и ***Red Faction 2***. Положение новорожденного еще более удручил наконец-то состоявшийся релиз ***Doom 3***, бесконечно далекого от творчества наших соотечественников.

Исправляя старый недочет, «бурутовцы» умудряются делать один, а то и два новых. Так, создается впечатление, что, взяв на вооружение модную ныне «правильную» физику, разработчики растерялись – чего с ней делать-то?! Поэтому ручками и ножками по-клоунски дергают далеко не все порождения бурной воронежской фантазии, а как-то через одного. Какой-то вид противников подчиняется правилам rag doll, другой не подчиняется. Чем это объяснить? На ум приходят лишь «расположение звезд в соседней галактике и спонтанные флуктуации вакуума». Поведение предметов также далеко не всегда диктуется реальными физическими законами. Почему, например, любая табуретка, коробка или тумбочка, чуть соприкоснувшись с незримым героем, отскакивает от него, как ошпаренная? Космический десантник заряжен какими-то неизвестными науке полями? Или обезумевший морпех яростно лупит ногами все, до чего удается дотянуться? Если так, то он не одинок в сво-

ФАКТЫ

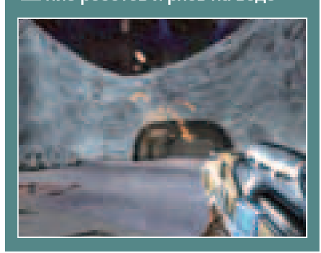
4 локации: Плутон, Пояс Астероидов, Европа, Савитар

2 новых вида оружия: электрошокер и лазерная винтовка

2 новых режима игры в ходе кампании

1 часа игры хватает, чтобы впасть в уныние

2 удачных спецэффекта: искрение роботов и рябь на воде



ГАЛОПОМ ПО «ЕВРОПАМ»

Аддон, вопреки ожиданиям, не продолжает рассказ о таинственной зоне Kreed, а повествует о событиях, происходивших задолго до войны из первой части. Нам суждено стать свидетелями падения человечества под пятой расы насекомоподобных Тиглаари или в очередной раз спасти мир. Действия начинаются на Плутоне, одном из последних оплотов человеческого Сопротивления, яростно сражающемся, несмотря на полную неизвестность и глухое радиомолчание. Затем действие плавно перетекает в пояс астероидов, где на дрейфующей космической станции группа нездоровых фанатиков строит некую Республику. Порешив положенное число негодяев, мы получим доступ на Европу, спутник Юпитера, превращенный Тиглаари в военную базу. Ну и, наконец, оттуда рванем на Савитар, космическую станцию в поясе Койпера. «Судьбоносная, отчаянная битва за «Савитар» откроет новую страницу в истории человечества». Аминь.





Разработчики, вероятно, решили, что у них хорошо получился эффект бьющегося стекла, и натыкали его всюду.



Один из лучших спецэффектов – взрыв роботов. Правда, в Windows 98 молнии почему-то отсутствовали. Драйвера?

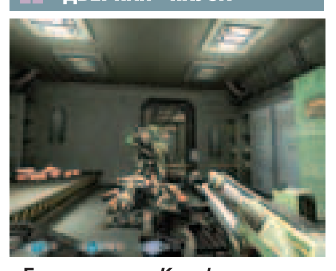


Да здравствует Half-Life! В попытке сблизиться с Великим Kreed тоже предлагает нам прогулки на тележке.



К слову о логике. Меня «заперли» на станции. Я вырвался и нашел звездолет. Почему же нельзя на нем смыться?!

«ДВЕРНАЯ» ПАУЗА



Была в первом *Kreed* еще одна досадная промашка. Разработчики где-то перемудрили с движком и размером уровней, в результате чего картинка стала на мгновение тормозить при открывании любой новой двери. Замирание отмечалось даже на мощных системах, соответствующих всем рекомендуемым требованиям. С радостью сообщаем, что в аддоне данный баг ликвидирован!



ем безумии. Тяжелый отпечаток явно нездоровой психики носят на лице все человекоподобные обитатели игрового мира. Называть этих существ людьми не поворачивается язык, и остается лишь догадываться, зачем в Burut сконструировали такие странные, непропорциональные модели героев – совершенно глупые и безжизненные. Интересно, что еще в незапамятные времена первого ***Half-Life*** талантливые программисты и дизайнеры уже умели создавать живые миры с размеренным бытом населяющих их субъектов. Здесь же мы видим угрюмых молчаливых истуканов, а то и вообще тихо помешанных. Так, в узком коридоре базы я встретил солдата, бродившего туда-сюда через одну и ту же дверь. Причем непосредственно дверной проем герой преодолевал исключительно спиной вперед. Какой именно диагноз объясняет подобное поведение, дознаться так и не удалось.

Определенное мазохистское удовольствие на этом фоне вызывает лишь недалекость наших противников. Представляешь, как было бы обидно в населенной идиотами-людьми игре встретить продвинутых интеллектуалов-монстров? А так твердолобые аляповатые создания продолжают переть на игрока аки танки, используя минимум маневров. Главное – уворачиваться от голубеньких вспышек их выстрелов и самому метко бить по цели. Иначе – кранты.

ГОРАЗДО ЛУЧШЕ СОВСЕМ БЕЗ ЖЕНЫ

Я, правда, особо не расстроился, в очередной раз получив положенную порцию голубенького-не-пойми-чего и отправившись к праотцам. Просто с облегчением вышел из игры с тем, чтобы, дописав сей скромный опус, больше никогда в нее не заходить. Самосовершенствование – оно, конечно, хорошо, но только не в отрыве от реалий жизни. Превзойти саму себя студия смогла, а вот дотянуть до приемлемой играбельности у ребят не получилось.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3.0

+ Интересно сравнить дополнение с оригиналом, есть ряд приятных отличий.
– Только играть с барахлящей физикой, нудным геймплеем и глупым AI скучно.

ГРАФИКА 6.0

+ Вода действительно удалась, местами попадаются неплохие спецэффекты.
– Отвратительные модели персонажей, как человеческих, так и монструозных.

ЗВУК И МУЗЫКА 2.0

+ Обычно в таких случаях пишут «звуки есть», да только плюс ли это?
– Нигде не встречал настолько бедной озвучки стрельбы, музыка не лучше.

ДИЗАЙН 5.0

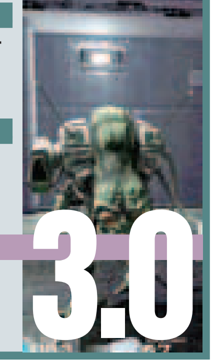
+ Небольшие аккуратные уровни – серьезный прорыв по сравнению с Kreed.
– Увы, до оригинальности в дизайне Burut не доросла. Все это уже было.

УДОБСТВО 4.0

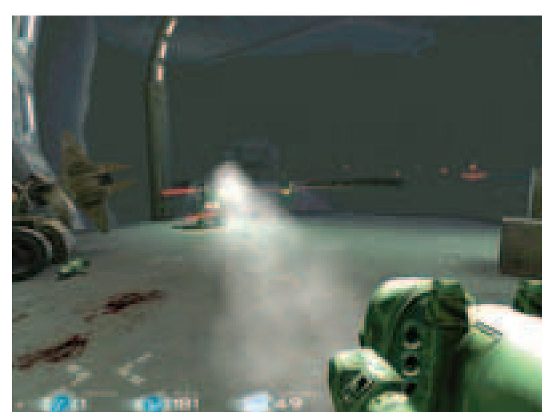
+ Интерфейс обыкновенный, ничем не примечательный. И на том спасибо.
– Ствол штурмовой винтовки занимает чуть ли не всю правую часть экрана.

ИТОГО

Работа над ошибками сделана, но играть в это еще рано.



3.0



STARSHATTER

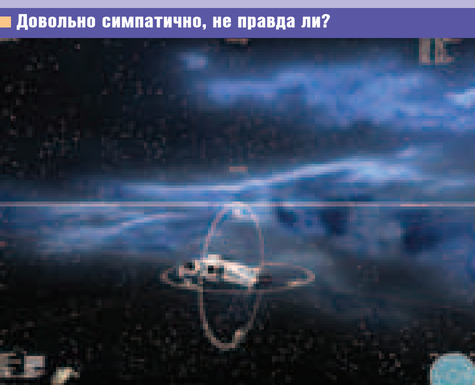
С МИРУ ПО НИТКЕ



Текст: Tarnum



Довольно симпатично, не правда ли?



Кольца не позволяют игроку следить за отклонениями от курса.

ЖАНР ИГРЫ	Симулятор
ИЗДАТЕЛЬ	Matrix Games
РАЗРАБОТЧИК	Destroyer Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 400MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 700GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16-ти
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.starshatter.com

Чего можно ждать от игры, о существовании которой узнаешь накануне релиза? Ровным счетом ничего особенного. *Starshatter* может и готовился стать откровением в жанре космосимов. Но шансов стать им, даже при вполне аддиктивном геймплее, вразумительной идее и приемлемой графике, было, положа руку на сердце, не так уж и много.

О чем можно говорить, если над шестилетним долгостроем большую часть времени трудился один человек, а издателя проект нашел лишь в этом году? Разумеется, никакой рекламной кампании, никакой должной раскрутки от не самой видной издательской конторы **Matrix Games** не последовало. Вот с таким скромным, незамутненным большими обещаниями именем к нам пожаловал Starshatter. Заслуживает ли он твоего внимания? Это мы и попытаемся выяснить.

Как ты знаешь, космические симуляторы бывают разные. Но по ряду признаков их можно разделить на два основных типа: военные и торгово-военные. В первом случае игрок занимается исключительно ведением боевых действий, во втором появляется торговля и исследования далеких уголков Вселенной. Создатель Starshatter явно решил не поддаваться веяниям моды последних лет и не стал заморачивать головы игроков ничем, кроме, собственно, самой войны. Оно может и верно. Все уже давно и благополучно позабыли о строгих рамках, в которых раньше подобные игры удерживали игрока из миссии в миссию. В этой игре этого тоже нет. По ходу выполнения задания можно запросто отклониться от заданного курса и направиться в противоположную сторону из каких-либо соображений. А можно и вовсе спуститься в нижние слои атмосферы.

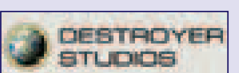
ЛЕГКАЯ ДОБЫЧА

По большому счету, Starshatter – это типичный представитель своего жанра с всегда присутствующими здесь элементами тактики и стратегии в реальном времени. Но не все так хорошо. Казалось бы, раз игра нарочито сосредотачивает внимание игрока именно на войне, то уж этот элемент должен быть отполирован до блеска. Однако вместо продуманной боевой системы, тебе предложат лишь ее упрощенный вариант. Даже с толпой охотников тебе придется расправляться одним проверенным способом: ракетами. Это страшная сила, которую нужно лишь аккуратно использовать. Легкая броня противников рассыпается в считанные секунды, если ракета всетаки попала в цель.

Но в то же время, стоит только

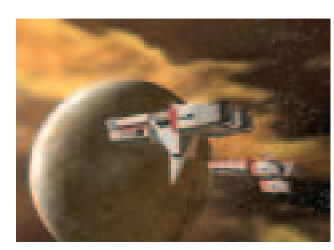
Starshatter явно решил не поддаваться веяниям моды последних лет и не стал заморачивать головы игроков ничем, кроме войны

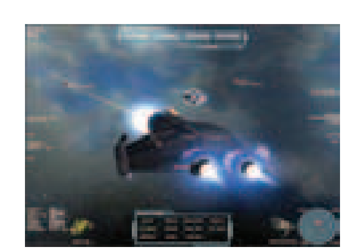
О КОМПАНИИ



■ *Starshatter* – дебютный проект компании Destroyer Studios. Основателем студии является некто Джон ДиКамилло (John DiCamillo), ранее ничем не прославившийся, но долгое время трудившийся над проектом фактически в одиночку. Издатель у игры появился только в начале этого года – им стала компания Matrix Games.







закончиться чудо-ракетам, и можно смело сливать воду и хоронить себя заживо. Ситуацию спасает только бегство сломя голову. В редких случаях. Но зачастую очень скромные параметры обороноспособности в 99 случаях из 100 просто-напросто отбивают желание ввязываться в подобные авантюры. А стимул к этому есть: за каждый (условно назовем) фраг тебе начисляют очки опыта, которые, в конечном счете, определяют твой ранг. Прокачавшись до определенного уровня, ты сможешь управлять крупными боевыми кораблями. Но их сражения выглядят еще более уныло, несмотря на больший ассортимент в вооружении.

ИМИДЖ – НИЧТО

Бои непосредственно над поверхностью планет, казалось бы, должны были заметно разнообразить игровой процесс и добавить в него приличную порцию изюма. Но нет. Здесь тоже все уныло. Особенности ландшафта совершенно не учитываются, и в таких условиях планетарные сражения ничем не отличаются от космических. Но идея хороша, и получи она должную, но не столь упрощенную, реализацию, наверняка бы прижилась.

Зато управление – вполне ничего. Starshatter поддерживает и клавиатуру, и мышь, и джойстики. А актуальность использования каждого девайса меняется в зависимости от ситуации. Камера позволяет закреплять себя в четырех ракурсах. Иногда это добавляет игре аркадности, а иногда делает ее более похожей на стратегию. Управляя большим кораблем в горячие мгновения, игру можно поставить на паузу, осмотреться со всех ракурсов, отдать команды. Правда, увлекшись тактикой, можно запросто поймать торпеду прямо в лоб. Поэтому будьте внимательны. Но это все лучше, чем лезть на рожон, полагаясь лишь на радар и собственную внимательность.

ПРЕКРАСНОЕ ДАЛЕКО

Туманности, планеты, звезды – все, что предполагает космическое пространство, присутствует и здесь. Но не в пример большинству космосимов, Starshatter не делает из космоса кашу. Пейзажи игры – это не продукт перемешивания самых непредсказуемых цветов и оттенков. Это вполне нормальное полотно с преобладающим черным, да и количество звезд не выходит за рамки разумного, плюс красивые и реалистичные туманности. Дополняют картину правдоподобные и действительно объемные взрывы. Но в то же время детализация моделей кораблей оставляет желать лучшего, а поверхности планет обладают каким-то невыразительным ландшафтом, что, впрочем, для космической игры простительно.

Еще один момент – мультиплеер. Он, мягко говоря, не радует. Отсутствие тактической глубины, явственно проглядывающее в синглплеере, в многопользовательской игре всплывает на поверхность. И тут становится окончательно ясно, что создатель Starshatter сильно прогадал. Попытка собрать все самое лучшее из разных космосимов в одну игру обернулось крахом. И как результат: многие игровые аспекты не доведены до ума или слишком упрощены. Такого просчета играющая общественность явно не простит.



ФАКТЫ

11 типов игровых заданий

3 варианта управления

4 камеры

4 скучных мультиплеерных миссии

3 часа на освоение тонкостей управления

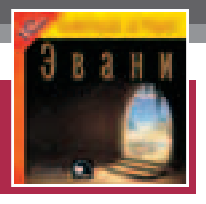






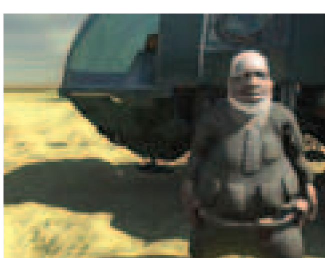
Текст: Даниил Леви, Эдуард Лухт

ЭВАНИ



Жанр:	adventure
Разработчик:	Earthlight Productions
Издатель:	«1С»
Количество CD:	два
интернет адрес	http://games.1c.ru/evany/





«Эвани» (в оригинале – ***Crystal Key 2: The Far Realm***) – это посредственный квест, смесь однообразия, нелогичных загадок, неудобного управления и устаревшей графики. Первая часть игры получилась даже более удачной, чем это продолжение. Всю игру тебе придется путешествовать по одним и тем же локациям, слушая скучные монологи безликих персонажей. Продвижение по сюжету происходит обычно помимо твоей воли и без участия логики. Просто случайно, встретив какого-то персонажа или, опять же случайно, подобрав какой-то предмет, который до этого совсем не хотел подниматься. Управление стандартное для жанра, но здесь оно реализовано крайне неудобно. Чтобы перейти на другой экран, нужно кликнуть в определенную зону – все просто. Но камера в игре настроена на вид якобы от первого лица (никакой анимации ходьбы), а передвигаться туда-сюда через десяток локаций приходится очень часто, поэтому этот процесс уже через десять минут игры начинает жутко раздражать. Как и сама игра.

Локализаторы, видимо, понимали, что за игра перед ними, поэтому и в плане перевода особых усилий не прилагалось. Они просто перевели текст, просто перевели звук, просто выбрали нормальный шрифт, поэтому у них получилась просто локализация. Без особых недостатков, но и без каких-то деталей.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Отсутствие серьезных ошибок в переводе, терпимая озвучка, шрифты и все остальное.
– Всего лишь приемлемый уровень. Неизвестно, могла бы сверх – качественная локализация спасти такой проект. Но такая – не смогла.

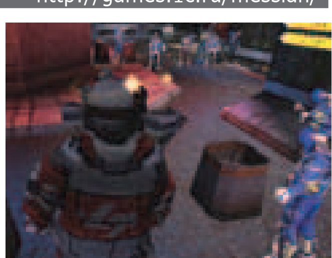


МЕССИЯ



Жанр:	action
Разработчик:	Interplay
Издатель:	«1С»
Количество CD:	один
интернет адрес	http://games.1c.ru/messiah/





Опередивший свое время шутер ***Messiah*** с элементами логики и stealth, совершенно потрясающим геймплеем и оригинальной идеей, к сожалению, не оценили ни на Западе, ни у нас. Но теперь это может измениться, ведь «Мессия» официально вышла в России, и благодаря **«1С»** локализация этой игры 2000 года увидела свет.

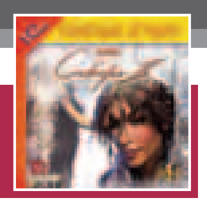
Цель игры вполне типичная – главному герою нужно спасти мир, очистив его от зла. Оригинальность ее заключается в том, что главный герой – не перекачанный анаболиками Рэмбо, не обезумевший морской пехотинец и даже не мутировавший супергерой. Мы управляем ангелочком, который больше похож на младенца в памперсах и с крылышками, чем на спасителя мира. Держать в руках оружие он не может, зато обладает другим полезным умением – вселяться в тела своих противников. На этом и построена вся игра. Безумный геймплей с перескакиванием из одного тела в другое, циничный юмор (ухмыляющийся карапуз сидящий в середине заваленной трупами комнате – это здорово!) и потрясающая музыка – это то, за что стоит любить «Мессию».

Перевод игры сделан на достойном уровне, но придраться есть к чему. Не лучшим образом подобранные шрифты и местами немного неадекватный перевод портят общее впечатление. Зато голоса были подобраны отлично!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Хорошо подобранные голоса соответствуют характерам персонажей, достойный перевод текста и речи.
– Русский шрифт подобран не очень удачно, во многих случаях его трудно читать, есть мелкие досадные ошибке в переводе.

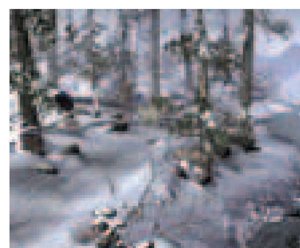




СИБИРЬ 2

Жанр:	adventure
Разработчик:	Benoit Sokal
Издатель:	«1С»
Количество CD:	два
интернет адрес	http://games.1c.ru/syberia_2/





О восхитительном квесте ***Syberia 2*** мы уже писали в одном из прошлых номеров. Это один из самый удачных и увлекательных квестов за последнее время. И уж точно – самый красивый. Колоритные и интересные персонажи, приятный и понятный мир игры, удачные логические задачи – все это сделало Syberia 2 отличной игрой, которую полюбили многие. Теперь и российские геймеры смогут оценить всю прелесть этого квеста, поиграв в локализацию от **«1С»**.

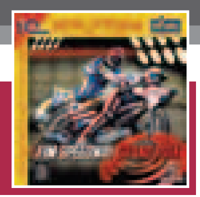
К переводу «Сибири 2» фирма «1С» отнеслась со всей серьезностью и ответственностью. Квесты – пожалуй, самый сложный для локализации жанр. Очень много текста и речи, которые нужно перевести без ошибок, а потом согласовать между собой, чтобы не путать игрока разными названиями и обозначениями. «1С» пригласила для перевода свою, наверное, лучшую студию локализаций – **«Логрус»**. И они справилась на отлично. Найти в русской версии «Сибири 2» недостатки непросто. Все сделано на высшем уровне. Особенно локализаторам удались голоса персонажей. Актеры знают, каких по внешности и характеру персонажей они озвучивают, и поэтому голоса отлично вписываются в игру. Единственный недостаток – у некоторых фраз разная громкость звучания. Поэтому часть монологов ты слышишь тише обычных, а часть – громче.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

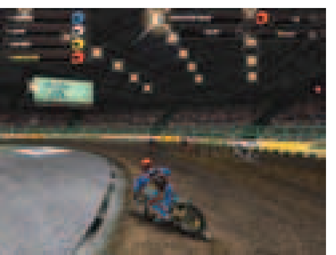
+ **Все по высшему разряду – отлично вписывающиеся в игру шрифты, голоса, качественный перевод всего и вся.**
– **Единственный минус локализации (хотя он перешел из оригинальной версии) – разная громкость некоторых монологов.**

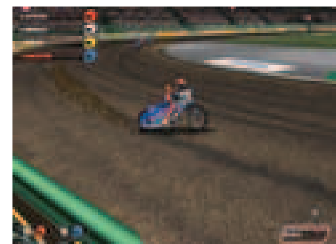


FIM SPEEDWAY GRAND PRIX



Жанр:	simulator
Разработчик:	Techland
Издатель:	«1С» / Nival Interactive
Количество CD:	один
Онлайн:	http://games.1c.ru/fim_sgp/





Fim Speedway Grand Prix – скорее развлечение на несколько вечеров, нежели основательно проработанный симулятор. Однообразные треки, гонщики-близнецы и скучноватые соревнования не играют «на руку» разработчикам. Как побеждать, понимаешь уже после пары-тройки гонок. Однако отдадим создателям должное – спидвей не часто попадает на экраны наших мониторов. Лично я с удовольствием провел за игрой несколько дней.

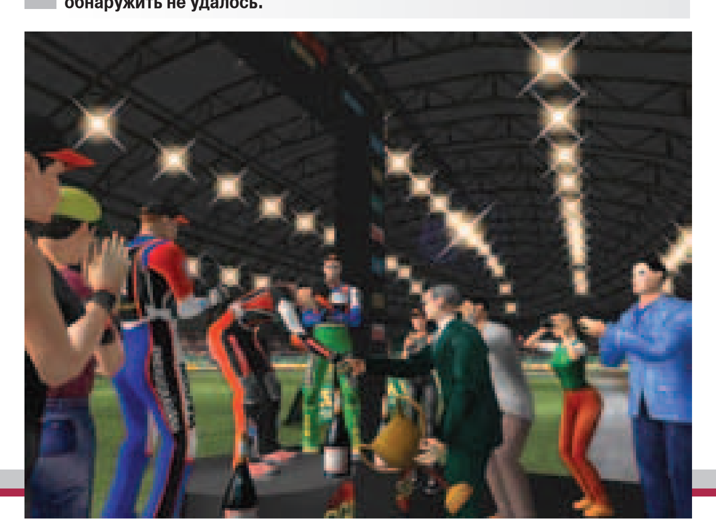
Казалось бы, не так уж и сложно перевести симулятор средней руки. Пусть это будет хоть столь оригинальный вид спорта, как спидвей, – никаких тебе специальных терминов, используемых при настройках мотоцикла, сверхсложных названий и обилия непростой информации. Но работа по переводу даже такого «несерьезного» симулятора, как Fim Speedway Grand Prix – не самое просто дело. Компания **Nival Interactive**, отвечающая за локализацию игры, с этой работой справилась великолепно. Вся текстовая информация переведена на русский язык отменно – никаких сложностей при настройке игры и навигации по меню не возникает.

А вот что порадовало больше всего, так это местный комментатор. Отлично подобранный мужской голос до начала, во время и после окончания заездов жизнерадостно и с явным выражением преподносит нам достаточно полезную информацию.

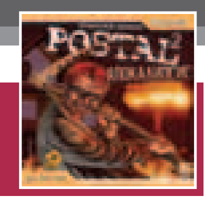
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Отсутствие сложных терминов; хорошо иллюстрированное руководство пользователя; качественный перевод.**

– **Существенных минусов локализации обнаружить не удалось.**

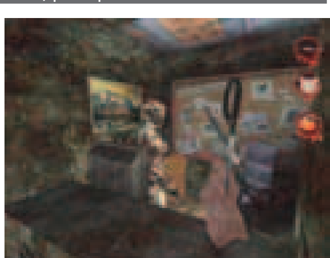


POSTAL 2: АПОКАЛИПСИС



Жанр:	Action
Разработчик:	Running With Scissors
Издатель:	«Акелла»/Running With Scissors
Количество CD:	один
Онлайн:	http://www.akella.com/pub-postalweekend-ru.shtm





Эх, закормили нас разношерстными аддонами, ну точно закормили. Да, не спорю, ***Postal 2*** – это оригинально, неплохо исполнено и вообще многим нравится. Но это не та игра, для которой можно в течение года выпускать несколько небольших дополнений, основ action'а не затрагивающих. Новые локации – отлично, три новых вида оружия – замечательно. Вот только уже слишком старо. На сегодняшний день из идеи Postal 2 высосали все (а ей, на самом-то деле, не хватало только сомнительного многопользовательского режима), что только возможно. Требуются либо революционные изменения, либо – что куда вероятнее – выпуск сиквела. На который все и надеемся.

Локализатор, тем временем, все возможное сделал. Переведено в стиле Postal 2 и ***Postal 2: Share the Pain***, озвучено аналогично. На диске, кроме самой игры, без труда обнаруживаются патчи для не очень большого количества проектов, под брендом **«Акелла»** выпущенных. Единственное, и, наверное, самое главное неудобство – необходимость наличия оригинальной версии Postal 2, поверх которой рассматриваемое дополнение и устанавливается. Хотя, что-то мне подсказывает, что в скором времени в магазинах города появится сборник всех частей игры от **Running With Scissors**. Старо конечно, но раскупается очень даже неплохо.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Озвучка и перевод в знакомом поклонникам игры стиле; наличие на диске игровых бонусов.**

– **Игра устанавливается поверх оригинальной Postal 2; на русский язык переведена не вся текстовая информация (см. скриншот).**



X-PLANE FLIGHT SIMULATOR 7



Жанр:	simulator
Разработчик:	Laminar Research
Издатель:	«Акелла»/Sniper Entertainment
Количество CD:	два
Онлайн:	http://www.akella.com/pub-x-plane7-ru.shtml





X ***-Plane 7*** с набором карт всего мира является отличным тренажером для всех любителей полетов. Моделируя практически любую ситуацию в небе и на земле (да-да, почти любую), игра способна помочь разобраться в тонкостях управления различными самолетами. Поклонникам серьезных авиасимуляторов принимать до, после и во время еды.

Какой бы хорошей игрой ни являлся тот или иной симулятор управления самолетом (вертолетом, космическим кораблем, подводной лодкой, танком, etc), главным является перевод и разъяснение внутриигровых терминов. А поскольку X-Plane 7 не без основания претендует на звание качественного симулятора, этих терминов в игре более чем достаточно. К сожалению, перевод меню, настроек и панели управления оставляет желать лучшего. Регулярно на экране монитора замечаешь не совсем понятные сокращения и – что ужаснее всего – английские аббревиатуры. А игра тем временем моментально закидывает тебя в кабину пилота. Понять, что же означает вон тот рычажок на приборной доске или вот эти разноцветные линии, становится очень трудно. Конечно, потратив немалое время на изучение руководства пользователя, ты научишься поднимать самолет в воздух. Однако отметим, что и само руководство написано не самым понятным языком.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Наличие патчей на диске с игрой – могут пригодиться.**

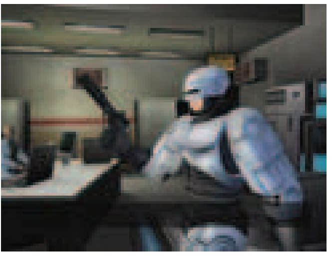
− **Руководство пользователя плохо иллюстрировано; сложность восприятия информации во время самой игры.**

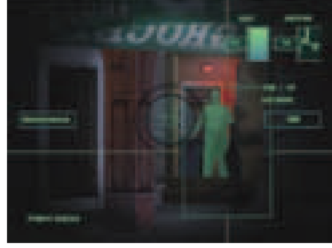


РОБОКОП



Жанр:	FPS
Разработчик:	Titus Interactive Studios
Издатель:	«1С»/Nival
Количество CD:	один
Онлайн:	http://games.1c.ru/robocop/





И все-таки, большинство игр по известным фильмам – очень посредственные проекты. Оно и понятно – вооружившись известным названием киноленты, разработчики позволяют себе несколько схалтурить, выпустив на рынок далекую от идеала игру. Они-то думают, что раз мы увидим на коробке с диском знакомую физиономию, или – только не это! – две физиономии, то сердца наши в момент растают, а руки потянутся за кровной денежкой.

«Робокоп» – как, наверное, того и следовало ожидать, получился несколько не таким, каким мы его хотели видеть. Ну да, Мэрфи, облаченный в стальной костюм – несомненно круто, но вот только этого мало для завоевания любви публики. Когда что-то наподобие сюжета предлагает нам однообразные задания, а их выполнение сводится к отстрелу с помощью зума десятка врагов, становится грустно. Грустно, потому что эти десятки врагов даже с помощью очень мощного оружия неспособны причинить нашему стальному другу практически ни малейшего вреда. Так и живем.

К сожалению, перевод и озвучка тоже несовершенны. К примеру, в самой игре не переведены некоторые вывески магазинов, а голос нашего подопечного надоедает уже после пары миссий. «Боеприпас... Энергия... В яблочко» – только и повторяет горе-полицейский. Хочется ответить: «Да заткнись ты!». Так и отвечаешь...

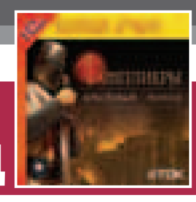
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Никаких серьезных ляпов в переводе текста обнаружить не удалось.

– Не самый лучший подбор актеров для озвучки.

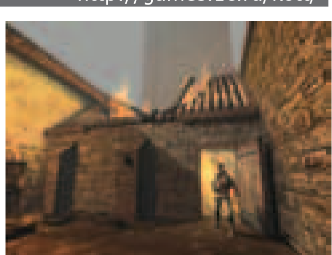


ТАМПЛИЕРЫ: КРЕСТОВЫЙ ПОХОД



Жанр:	Action
Разработчик:	Starbreeze Studios
Издатель:	«1С»
Количество CD:	три
Онлайн:	http://games.1c.ru/kott/





Разработчики из **Starbreeze Studios** уже известны нам по вышедшей полтора года назад игре ***Enclave***. Этот action тогда удивил многих, получив заслуженные оценки в большинстве игровых изданий. ***«Тамплиеры: Крестовый поход»*** – новый проект шведской команды. Как оказалось, вполне качественный, хоть и значительно уступающий все тому же Enclave. Точно не хит, но занять несколько скучных вечеров способен. Драки, являющиеся здесь основным элементом игры, вполне эффектны и – что важнее всего – просты в освоении. Четыре кнопки, отвечающие за тот или иной вид удара, вскоре после начала игры образуют красивые комбо, а наш герой частенько сам расправляется с врагами излишне пафосными ударами. Что получилось в итоге? На голову выше ***Joan of Arc***. В издании от **«1С»** крайне рекомендуется.

Кстати, о переводе. К локализаторам претензий нет никаких. Все переведено четко и ясно, голоса подобраны грамотно и не вызывают отвращения. То же относится и к руководству пользователя: в меру красочно, хорошо иллюстрировано и предельно понятно. Говорить о комплектации коробки не будем – сама игра, во-первых, занимает аж три диска, а во-вторых, является достаточно качественным представителем игроиндустрии, чтобы избавить издателя от необходимости пихать на диски различные бонусы.

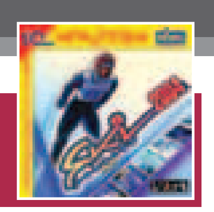
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Качественный перевод и озвучка; наличие понятного руководства пользователя.

– Претензий нет, никаких.

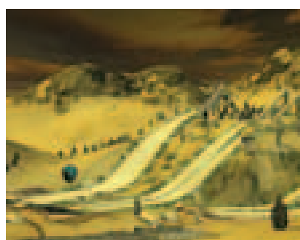


SKI JUMPING 2004



Жанр:	Sport
Разработчик:	L'Art
Издатель:	«1С»/Nival Interactive
Количество CD:	один
Онлайн:	http://games.1c.ru/ski_jumping/





Когда я, человек спорт очень даже любящий, вижу, что к нам на экран попадает столь редкая дисциплина, как прыжки с трамплинов, то готов простить игре и ее разработчикам бОльшую часть огрехов. Вопросы графики и перевода моментально уходят на второй план. Только игра, и ничего кроме игры.

На мое удивление, ***Ski Jumping 2004*** оказалась неплохим представителем спортивных симуляторов. Очень легкая в освоении игра способна занять поклонника жанра на несколько дней. Но только на несколько, потому как однообразный игровой процесс очень быстро приедается, несмотря на огромное множество доступных режимов игры. Возможно, эта простота как раз пошла игре во вред. Чтобы совершить прыжок, достаточно несколько раз щелкнуть по определенным кнопкам мыши (а их, как ты знаешь, немного) и подвигать чудодевайсом в разные стороны. Согласись, от этого процесса устаешь быстро.

Перевод же в исполнении отечественной **Nival Interactive** никаких нареканий не вызывает. Руководство пользователя есть (не самое худшее), сама игра переведена полностью, и даже голоса комментаторов звучат на родном русском языке. Зачем, правда, они вообще здесь нужны, не понятно. Но раз есть, значит это кому-то надо.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Вся текстовая информация переведена отлично; наличие понятного руководства пользователя.**
– **Местные комментаторы знают лишь несколько заученных фраз.**





МОСКОВСКАЯ ФИФА ЛИГА

РЕАЛЬНЫЕ СТРАСТИ ВИРТУАЛЬНОГО ФУТБОЛА

Текст: Леви Даниил

В России, вопреки расхожему мнению, три беды: дураки, дороги и футбол. И если с первыми двумя разобраться в ближайшее время точно не удастся, то футбол начинает потихоньку оживать (пускай и очень медленными темпами). Российские же виртуальные футболисты тем временем и вовсе считаются одними из сильнейших в мире. На протяжении двух месяцев мы несколько раз встречались с организатором МФЛ (Московской Фифа Лиги), Алексеем Бодягиным, который рассказал об этой организации и пригласил всех любителей виртуального футбола вступить в ее ряды. Ключевые моменты увлекательных бесед – ниже.

PC ИГРЫ: Расскажите, пожалуйста, об истории создания Московской Фифа Лиги. Когда и у кого появилась идея начать соревноваться в виртуальный футбол? Как проходили первые сезоны? Какие возникали трудности?

Алексей Бодягин (далее А.Б.): Изначально идея пришла нашему президенту – **Евгению Кошманову**, который в данный момент учится в другом городе и, к сожалению, не имеет возможности участвовать в соревнованиях. Лично я узнал о существовании **МФЛ** случайно от одного своего знакомого, который рассказал, что видел в интернете информацию о создании в Москве FIFA лиги. На тот момент о существовании лиги мало кто знал, и она насчитывала лишь десять участников. Постепенно количество желающих поучаствовать в турнире росло – люди приглашали своих знакомых, знакомые звали своих знакомых, а кто-то записывался, посетив наш собственный сайт. Со временем участников становилось 20, 32, 40, 60...

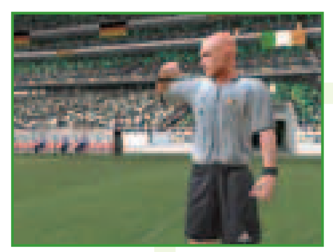
PC ИГРЫ: Но тогда вы пользовались исключительно модемной связью? Игр в клубе не было?

А.Б.: Да, конечно. Вся концепция той МФЛ была построена именно на удобстве такого устройства, как модем. Играть дома – что может быть приятнее? Минимальные затраты времени и средств заставляли поверить, что игры по модему – лучшее решение. Даже проблемы, возникавшие по причине некачественной связи, зачастую уходили на второй план. Хотя споров и серьезных разбирательств было


■ «Да, интересный у вас журнал, интересный».


■ Рецензию на UEFA Euro 2004 Алексей читал с особым любопытством.







уйма. Еще бы, ведь выяснить, оборвалась ли связь сама или причиной этого стал человек, сидящий на другом конце провода, просто невозможно. Так что наши правила того времени предусматривали переигровку тайма, если связь обрывалась.

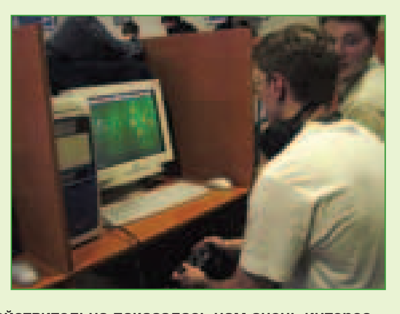
PC ИГРЫ: Когда лига впервые перебазировалась в компьютерный клуб?

А.Б.: Решение провести последний тур чемпионата в клубе было принято, если мне не изменяет память, в 1999 году. Организация тогда была, что называется, на грани фантастики. Мы собрались всей лигой и пришли в некий компьютерный клуб, но тот оказался уже давно закрытым. Завалившись всей толпой в одно маршрутное такси и договорившись с водителем, мы отправились в район метро «Юго-Западная». Зайдя в очередной клуб, предвкушая долгожданные матчи и интереснейшую борьбу, мы с нескрываемым удивлением и недовольством обнаружили, что данное заведение принять нас не может по причине отсутствия нужной нам игры. Однако нам все-таки улыбнулась удача – следующий клуб, который по совместительству являлся трехкомнатной квартирой (или наоборот), все же смог принять армию ненасытных футбольных фанатов. Вот на такой мажорной ноте и завершился тот памятный нам сезон.

Сезон следующего года показал все возрастающую популярность лиги – желание участвовать в соревнованиях изъявили уже 32 человека. Тогда администрация МФЛ приняла решение методом жеребьевки разделить всех игроков на две лиги по 16 команд. Система же перехода из лиги в лигу и проведения всего сезона была позаимствована из английской премьер-лиги. В конце чемпионата для определения сильнейшего игрока проводились матчи по системе плей-офф «на вылет», и первые восемь игроков каждой лиги формировали высшую лигу.



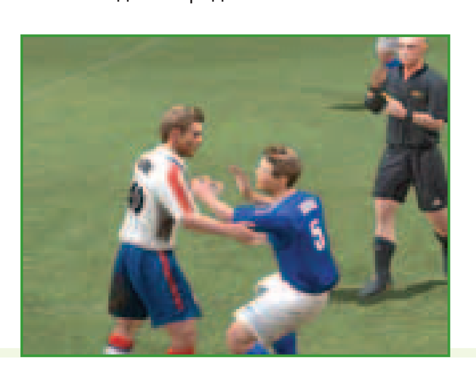
НА ФУТБОЛЕ С ВИКТОРОМ ГУСЕВЫМ

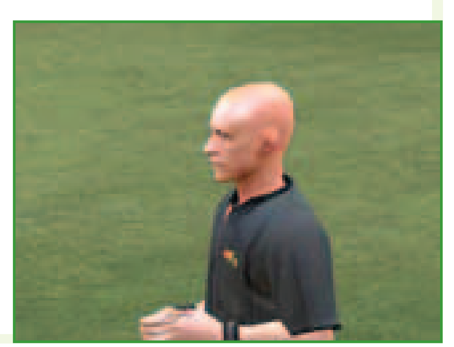


PC ИГРЫ: В одном из прошлых сезонов была реализована идея комментирования матчей, т.е. в клубе устанавливался большой телевизор, рядом с которым сидел комментатор и увлекательно рассказывал о проходящих матчах. Эта идея будет развиваться?

А.Б.: Да, это практика действительно показалась нам очень интересной, она точно будет развиваться. Она понравилось не только игрокам, но и администрации лиги и даже руководителям клуба, в котором мы проводили игры. Уже сейчас у нас есть отличные кандидатуры на должность комментаторов, так что это идея получит свое закономерное развитие.







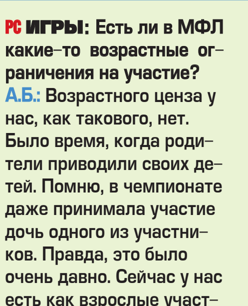


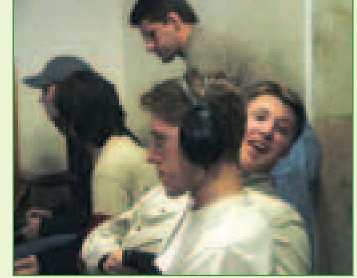


Внушительный список вопросов поначалу несколько озадачил Алексея.

Но потом он разговорился, и остановить его было уже невозможно.

БОРЬБА ЗА ПОБЕДУ





PC ИГРЫ: Есть ли в МФЛ какие-то возрастные ограничения на участие?
А.Б.: Возрастного ценза у нас, как такового, нет. Было время, когда родители приводили своих детей. Помню, в чемпионате даже принимала участие дочь одного из участников. Правда, это было очень давно. Сейчас у нас есть как взрослые участники, успевшие обзавестись семьей, так и совсем молодые.

PC ИГРЫ: Возникают ли конфликты между игроками из-за разницы в возрасте?
А.Б.: Драк не было никогда. Споры были, есть и будут – это неотъемлемая часть любого соревнования. Другое дело, что мы не даем этим спорам перерасти в нечто более существенное.

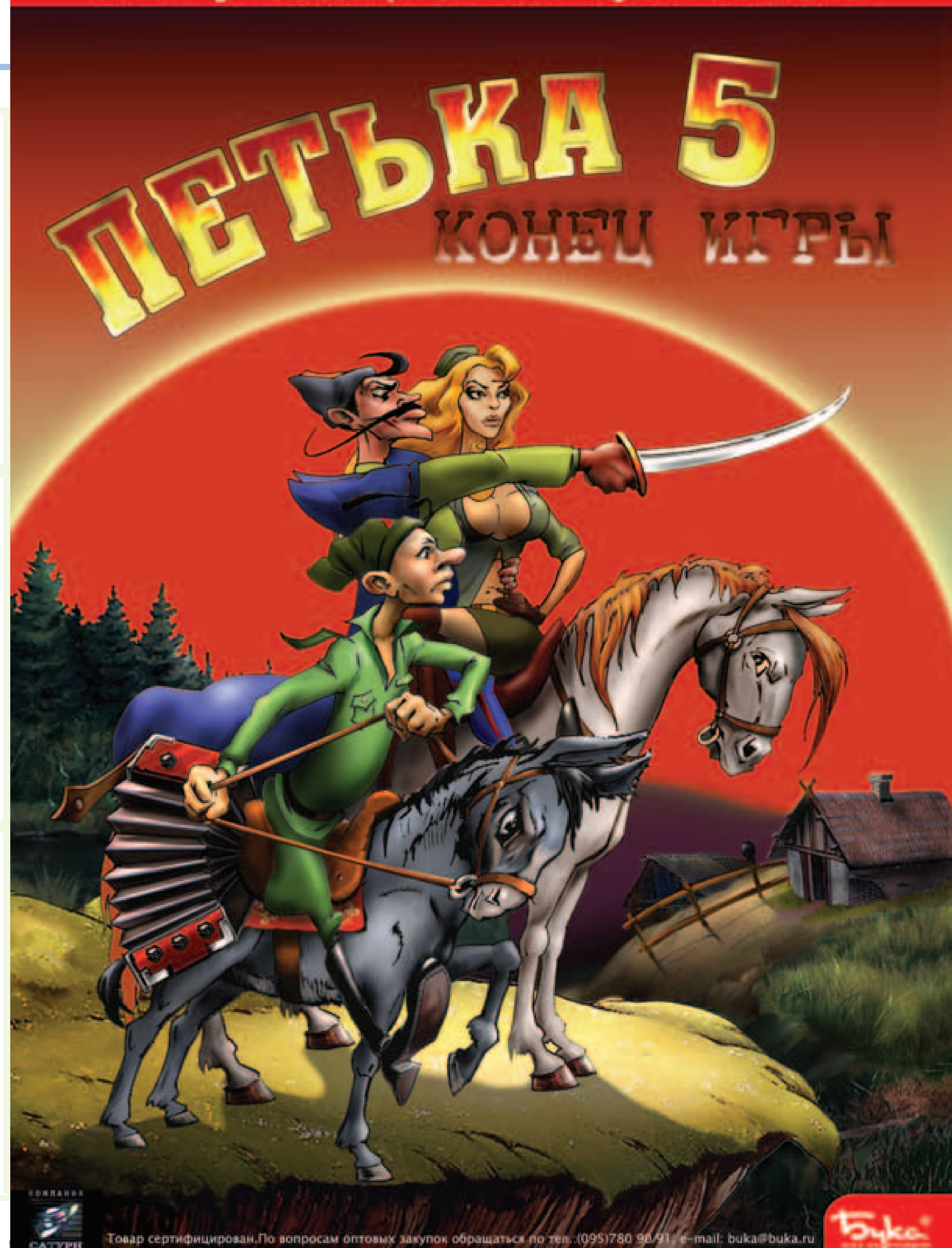
PC ИГРЫ: А что собой представляет лига сегодня? Сколько игроков участвуют в соревнованиях? Какова система проведения турнира?
А.Б.: МФЛ сегодня – исключительно «клубная» лига, т.е. все матчи проводятся только в компьютерном клубе (шесть-семь походов за сезон). Именно поэтому проблем со связью у нас сейчас нет. Уже в начале сезона игрок знает, где и когда состоится каждый официальный поход в клуб, что позволяет ему самостоятельно координировать собственное свободное время.
Лига разбита на три группы: высшая лига, первая лига и вторая лига (количество участников на данный момент – не больше 60). Соответственно, три лучших игрока первой и второй лиги автоматически поднимаются на лигу выше в следующем сезоне. За четвертую путевку в более престижную лигу проводится турнир среди участников, занявших по итогам прошедшего сезона четвертое, пятое, шестое и седьмое места. Ну а четверо худших игроков переходят на ступень ниже.
Я уже говорил о том, что количество участников на сегодняшний день ограничено «скромной» цифрой 60. Но мы уже полтора года активно работаем над проектом создания любительской лиги с неограниченным количеством человек. Т.е. участники этой лиги будут соревноваться за попадание во второй дивизион.

FIFA 2004. Нововведение под названием "OFF The Ball Control" понравилось не всем...








ПЕТЬКА 5
КОНЕЦ ИГРЫ
КОМПАНИЯ
САТУРН
Товар сертифицирован.По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.:(095)780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука


Футбол и пиво – вещи, казалось бы, несовместимые, но...


К началу поединка все готово. Осталось дождаться лишь его участников.

PC ИГРЫ: Не ошибусь, если скажу, что среди наших читателей есть немало поклонников виртуального футбола. Что нужно сделать им, чтобы вступить в вашу лигу?
А.Б.: В любое время посетить сайт www.fifaclub.ru и оставить там свою заявку на участие. После этого игроку обязательно позвонят. Если же новая *FIFA* уже вышла, звонка нет, а «новобранец» волнуется, он может найти на сайте адреса электронных почт администраторов, написать им и узнать более подробную информацию о своей кандидатуре. Единственное условное ограничение: мы советуем играть москвичам или жителям ближнего Подмосковья. Нет, конечно, если человек будет регулярно посещать первопрестольную во время проведения официальных походов в клуб – ради бога, пусть живет где угодно. Просто многие изначально переоценивают свои возможности, создавая тем самым некоторые проблемы администрации.

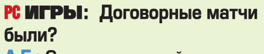
PC ИГРЫ: Алексей, а можно ли вступить в лигу в течение сезона?
А.Б.: Да, конечно. Ведь во время сезона некоторые игроки, по тем или иным причинам, покидают МФЛ. На вакантное место проводится конкурс среди участников низшей лиги. Т.е., если из «вышки» ушел человек, его место займет игрок первой лиги, место которого, в свою очередь, забронирует счастливчик из второй лиги. Ну а на освободившееся место во второй лиге будут претендовать те, чьи заявки есть в наличии.

PC ИГРЫ: Отлично. А вот такой вопрос: в прошлом году состоялся PC'шный релиз *Pro Evolution Soccer 3*. В этом году примерно в одно время на рынок поступят сразу два монстра: *FIFA 2005* и *PES 4*. Не планируете ли вы сменить игру от EA на проект Konami?
А.Б.: Если говорить о PES 3, то впечатления наших игроков от этого проекта оказались не самыми лучшими. Возможно, ситуация изменится с выходом следующей части игры от Konami. Но, в любом случае, рассматривать переход на серию PES мы будем лишь тогда, когда PES будет заявлена как дисциплина на **World Cyber Games**.

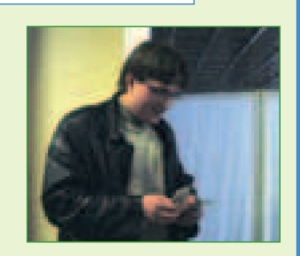
PC ИГРЫ: Получается, что сезон МФЛ – это своеобразная подготовка к отборочным на WCG?
А.Б.: Да, конечно. Из года в год игроки нашей лиги занимают первые места на московских отборочных соревнованиях и регулярно принимают участие в турнирах **WCG RP**.

PC ИГРЫ: А как вы можете объяснить однозначное доминирование питерских игроков в FIFA над всеми остальными? Ведь уже не в

ПОД СУД



PC ИГРЫ: Договорные матчи были?
А.Б.: Скажем так, пойман никто не был. Хотя подозрения, что такие матчи имеют место, конечно же, есть. Но мы стараемся с этим бороться. Если нам удастся доказать, что был проведен договорной матч, его участники будут оштрафованы или вовсе исключены из лиги.



...Но без его использования победить серьезного соперника невозможно.









Вот они – лучшие виртуальные футболисты Москвы.

Порой и сам Алексей озадачивал нас непростыми вопросами.

первый раз представители именно города на Неве завоевывают путевки на гранд-финал WCG.

А.Б.: У Питера есть великолепная игровая площадка – компьютерный клуб **М19**, который всячески помогает и содействует игрокам. Насколько я понимаю, ведущие «футболисты» питерской лиги являются как раз игроками клуба М19. Отсюда и следует более высокий профессиональный уровень питерцев.

В Москве клуба, способного оказать столь мощную поддержку, пока найти не удалось.

PC ИГРЫ: Давайте вернемся непосредственно к FIFA 2004. Есть ли в этой игре готовый «рецепт» успеха? Может какие-нибудь специальные приемы, противостоять которым практически невозможно?

А.Б.: Да, конечно же, такие приемы есть. Причем обнаружить их удается в каждой новой версии игры. В своей среде мы называем это багами, хотя пользоваться ими на крупных международных турнирах не запрещено.

Есть отличный вариант прохода по флангу с последующим навесом на одного из игроков. Футболист при этом спокойно перепрыгивает вратаря. Последний оказывается просто неспособным сделать что-либо. Выполняется этот прием за счет возможности управления двумя игроками одновременно. Многие игроки пользуются джойстиками, и я рекомендую всем, кто хочет достичь высокого уровня игры, использовать только джойстики. Все, что нужно сделать – это заставить адресата передачи с помощью аналогового «гриба» встать перед вратарем и выполнить навес.

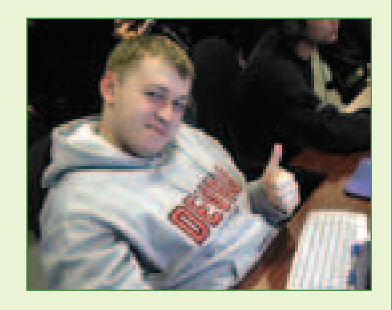
Еще один «секрет» – грамотное исполнение стандартных положений. Практически любой правильно выполненный штрафной удар обязательно приводит к голу или угловому. А любой правильно выполненный угловой неизбежно приводит к голу.

PC ИГРЫ: Ну а теперь несколько «общий» вопрос: можно ли считать компьютерные игры спортом? Является ли киберспорт самостоятельной спортивной дисциплиной? Просто человеку, с компьютерными играми знакомому поверхностно, трудно поверить в то, что, когда два человека «рубятся» в *Warcraft 3*, – это спорт.

А.Б.: Мое мнение: компьютерные игры, несомненно, спортом явля-



ОТВЕТ ИЗ ПИТЕРА



PC ИГРЫ: Сергей, почему питерские игроки – лучшие виртуальные футболисты России на сегодняшний день?

Сергей Соловей (клуб M19): В России, на мой взгляд, доминируют три города в данной игровой номинации: Санкт-Петербург, Москва и Новосибирск. В этих городах уже не первый год проходят турниры по *FIFA*. Естественно, все это выплыло из модемных фифа-лиг. В Питере же, на базе нашего клуба **M19**, данное направление было подхвачено еще в 1999 году.

Вот и получилось, что лучшие игроки Санкт-Петербурга собрались в одном месте, получили лучшие условия для тренировок и возможность поездок на международные турниры в Европу. Результатом стали победы наших представителей на первом всероссийском турнире по FIFA в рамках **WCG** и участие в финалах WCG в Корее.

UEFA Euro 2004 – последний футбольный симулятор от EA на сегодняшний день.













ются. В киберспорте важна как физическая подготовка, реакция, так и скорость мышления (это только кажется, что играть, например, в *Warcraft 3* так легко). Попробуйте посидеть пару часов на стуле и непрерывно нажимать на кнопки (примерно 200-300 раз в минуту, да еще и осмысленно). Вот и получается: кто умнее и быстрее, при остальных равных характеристиках, тот и победил.

PC ИГРЫ: А что вы можете сказать именно о FIFA? Дотягивает ли эта игра до таких «глыб» киберспорта, как *UT2004*, Warcraft 3, *Counter-Strike* и *Quake 3*?

А.Б.: Нет, конечно же, не дотягивает по одной простой причине: наиболее привлекательная сторона компьютерных игр – делать то, что тебе запрещено в реальной жизни: управлять огромными армиями, убивать людей, расстреливая их из гранатомета или «Калаша». Эти игры построены на удовлетворении человеческих потребностей, реализовать которые в цивилизованном обществе, нельзя. Поэтому ни один футбольный симулятор переплюнуть тот же Counter-Strike не может. Хотя лично я считаю, что по зрелищности FIFA 2004 намного превосходит CS, потому что CS-матчи могут оценить только люди подготовленные, которые знают карты, знают оружие и игроков, могут правильно оценить их действия. О Warcraft 3 я вообще молчу – неподготовленному зрителю на матчах W3 делать просто нечего. С этой точки зрения FIFA 2004 гораздо зрелищнее.

PC ИГРЫ: Ясно. Под конец беседы хотелось бы задать «жизненный» вопрос. Зачем тебе, человеку, у которого есть жена и маленький ребенок, заниматься поддержкой МФЛ? Ведь это отнимает кучу времени, не приносит никаких материальных благ, а лишь порождает немало проблем. Зачем?

А.Б.: Организаторские функции немного «напрягают», но это окупается тем, что лига живет и с каждым годом становится все лучше и лучше. Окупается общением между людьми, объединенными одной общей идеей, соревновательным духом, адреналином во время игры. Мы так проводим свободное время, и нам это очень нравится.

PC ИГРЫ: Спасибо за беседу. Желаем МФЛ развития и процветания! Обещаю посетить один из ваших походов в клуб и показать мастер-класс.

А.Б.: Спасибо вам. Надеемся, что читатели вашего журнала вольются в ряды лиги. Очень ждем!

В СЕТИ



Сайт www.fifaclub.ru содержит информацию не только о Московской Фифа Лиге. Если ты живешь в Питере, Кишеневе, Новосибирске, Казани, Минске или Волгограде – твой путь лежит тоже сюда. И не забывай – с каждым годом количество городов, активно занимающихся проведением турниров по футбольным симуляторам, стремительно возрастает. Если вчера развитием киберспорта занимались лишь Москва и Санкт-Петербург, то сегодня в этот процесс вовлечены десятки провинций. Еще немного – и виртуальный футбол дойдет и до твоего города. Стоит лишь немного подождать.

■ Игра вышла аккурат к началу второго по значимости турнира по футболу.







1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

Братья Пилоты

приключения продолжаются

КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК

Братья Пилоты. Обратная сторона Земли

Братья Пилоты. Олимпиада

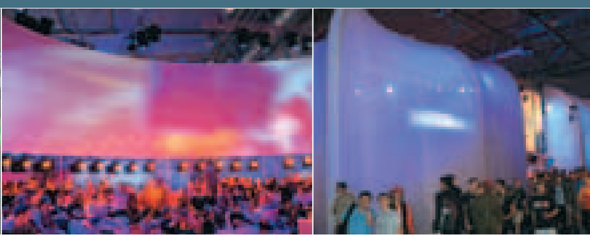
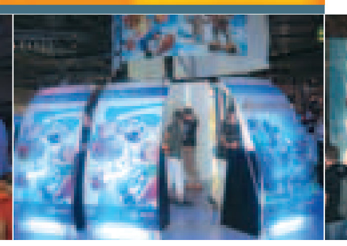
Братья Пилоты 3D. Дело







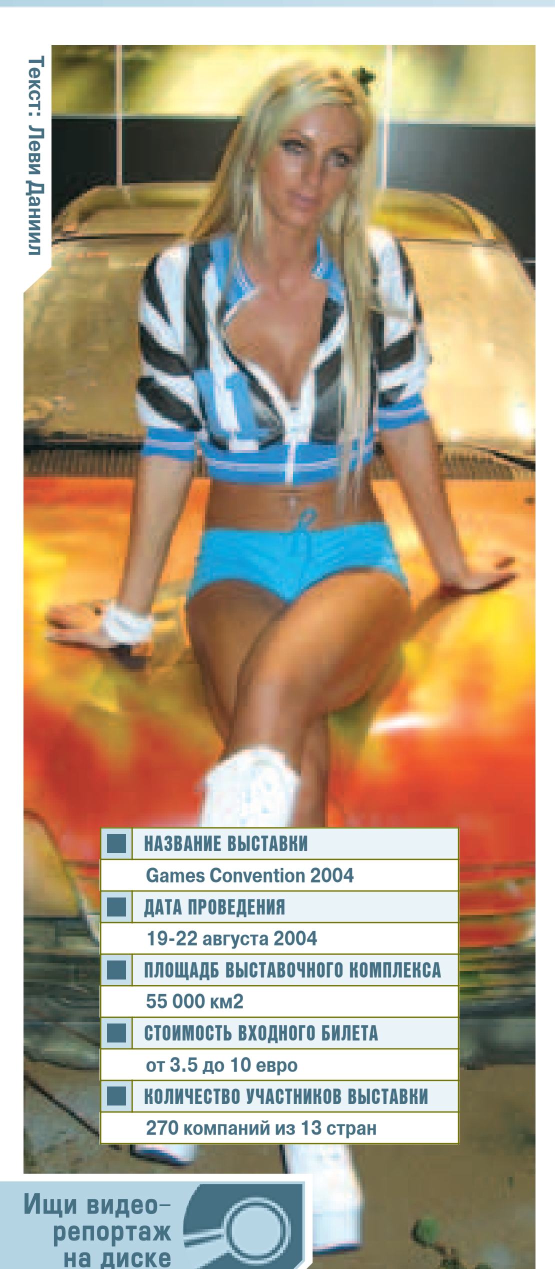


GAMES CONVENTION 2004

После майской поездки в Лос-Анджелес на E3 и подготовки двух номеров, редакция журнала «PC ИГРЫ» и не думала расслабляться. В этот раз объектом нашего пристального внимания стала Германия. Именно здесь, в небольшом городке Лейпциг, расположенном в 170-ти км от Берлина, с 19 по 22 августа прошла крупнейшая в Европе выставка Games Convention. Отчет о поездке – читай ниже. А видеорепортаж ищи на диске.

Текст: Леви Даниил



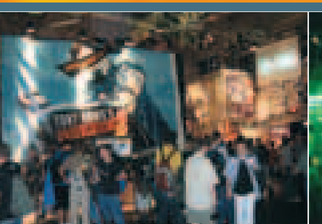
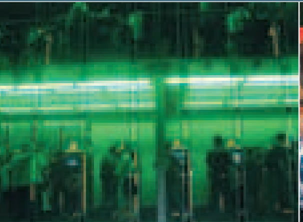
НАЗВАНИЕ ВЫСТАВКИ	Games Convention 2004
ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ	19-22 августа 2004
ПЛОЩАДЬ ВЫСТАВОЧНОГО КОМПЛЕКСА	55 000 км2
СТОИМОСТЬ ВХОДНОГО БИЛЕТА	от 3.5 до 10 евро
КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ ВЫСТАВКИ	270 компаний из 13 стран

Ищи видеорепортаж на диске

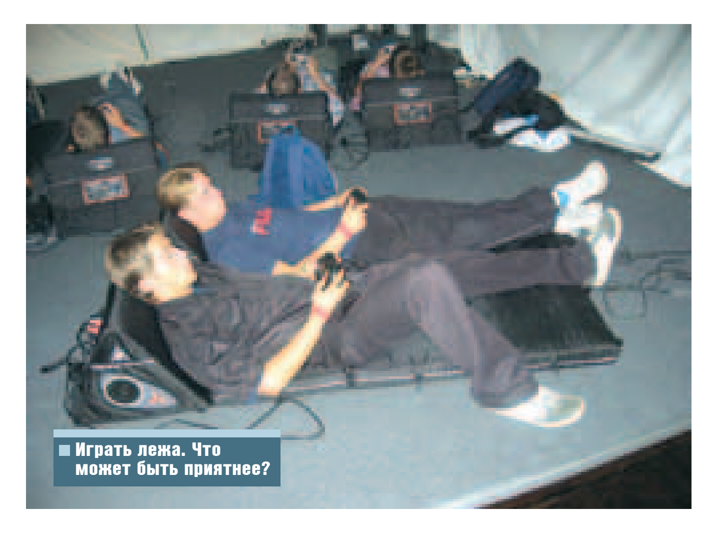
Лейпциг принимал крупнейших разработчиков и издателей игр уже не в первый раз. Выставки предыдущих лет давным-давно приковали внимание деятелей игровой индустрии всего мира. Хотя уже до отъезда из Москвы мы знали, что ждать от Games Convention уровня **E3** не стоит – масштаб, как говорится, не тот. GC – локальная выставка, ориентированная на немецкую игровую индустрию и немецкую игровую общественность. Иначе, как еще объяснить тот факт, что на подавляющем количестве стендов были установлены немецкие версии игр, а все ведущие использовали исключительно немецкий язык? Одна из любимых фраз нашего пребывания на GC – «Excuse me, do you speak English?». Чаще всего положительно ответить на этот вопрос мог далеко не каждый.

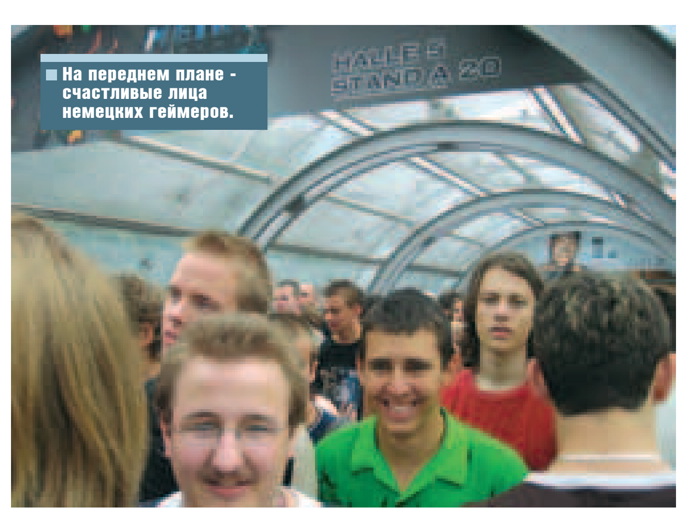
И все же, четыре дня, проведенные в огромном выставочном комплексе, оставили неизгладимые впечатления. Организаторы с привычным для немцев разумным подходом грамотно распланировали территорию выставки. Каждый из пяти больших холлов, соединенных между собой, представлял определенную зону. Два помещения были отведены исключительно для разработчиков и издателей игр, желающих за счет хлеба и зрелищ впечатлить немецкую публику. Туда пускали всех. Там было шумно, ярко, красиво, а порой и просто волшебно. Лучший стенд, без всяких сомнений, сумели возвести умельцы из компании **Electronic Arts**. Хотя назвать эту махину стендом язык не поворачивается. Огромный крутящийся пол, закрытый от посторонних глаз полупрозрачной



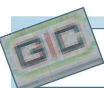




■ Играть лежа. Что может быть приятнее?



■ На переднем плане - счастливые лица немецких геймеров.

ширмой, великолепный круговой экран, натянутый внутри, и обилие спецэффектов... Это было нечто. В последний день немецкие геймеры, разузнав видимо у своих друзей, куда на самом деле нужно идти, образовали огромную толпу у входа в павильон EA. Пробиться туда было довольно сложно.
Однако не только «электроники» привлекали внимание постителей. У павильона компании **Activison** можно было наблюдать очереди, которые не прекращались в течение всех дней. Еще бы, ведь именно там каждый желающий мог воочию лицезреть и – куда уж без этого – пощупать такие игры, как ***Doom 3***, ***Rome: Total War***, ***Call of Duty 2*** и др. Плюс ко всему там регулярно появлялся любимец киберспортивной публики **Fatal1ty**, демонстрировавший всем желающим, как должен на самом деле выглядеть Doom 3. Есть желание посмотреть? Пожалуйста, но придется отстоять в интернациональной очереди около 30-ти минут.
Не отставали от гигантов игровой индустрии и другие компании. Сотрудники компании **Atari** демонстрировали ***Driv3r*** и позволяли всем желающим поиграть в грядущий хит – ***Sid Meier's Pirates!*** Дружина из **Eidos Interactive** не стеснялась хвастаться последним ***Hitman***'ом и ***Thief: Deadly Shadows,*** о котором мы недавно писали. Не затерялись на выставке и такие крупные издательства, как **CDV** и **THQ**. Первые демонстрировали ***Блицкриг II*** и ***Codename***



ФЕЕРИЯ ЗВУКА



Еще одна заслуга организаторов **Games Convention** – церемония открытия. После нескольких коротких выступлений чиновников, на сцену вышел симфонический оркестр, который в течение полутора часов с небольшими перерывами исполнял полюбившиеся композиции из таких игр, как ***Final Fantasy VII, EverQuest II, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl, Starship Troopers, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Super Mario Brothers, Hitman, Secret Weapons Over Normandy, Metal Gear Solid*** и многих других. Поистине великолепно!


■ На выставке игровые приставки облачали в самые разнообразные формы.

Да, такую охрану пройти точно не удастся.

Игровой коврик для PS2. Танцевать, так танцевать!

ВОЗРАСТНОЙ ЦЕНЗ



На Games Convention была реализована очень интересная система возрастного контроля. Так, каждому посетителю выставки, перед тем как пропустить его непосредственно к стендам, предлагали предъявить документ, удостоверяющий его возраст. Если посетителю было больше 12, но меньше 16 лет, ему на руку вешали зеленый браслет. От 16 до 18 – синий, больше 18 – красный. Таким образом, амбициозный парень, не достигший 16 лет, не мог пройти к стенду, на котором показывали игру с элементами насилия. Вот и думай – придешь на выставку, а тебя никуда и не пустят.



Panzers: Phase Two, у вторых не было отбоя от посетителей из-за знаменитого ***S.T.A.L.K.E.R.*** Никуда не делась и **Ubisoft**, заставлявшая все возрастающие массы плавно стекаться к их выставочной сцене.

Здесь было на что посмотреть, здесь было во что поиграть. Чего только стоит хотя бы европейская премьера игры ***Splinter Cell: Chaos Theory***. Ну что? Уже хочешь посетить выставку в следующем году?

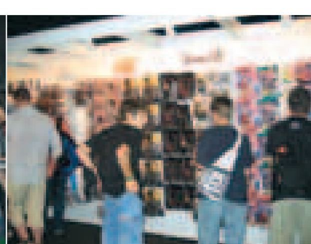
Еще одно помещение было зарезервировано за киберспортсменами, которые в те дни сыграли не одну сотню показательных матчей. Крупнейшие киберспортивные команды мира (**AMD 64**, **n!faculty e.V**, **DkH** и многие другие) привезли сюда своих лучших представителей в разных игровых номинациях. Что примечательно, играли даже девушки. Причем, как выяснилось позже, весьма успешно.

Ну и самый значимый для нас, игровых журналистов, холл – бизнес-центр. Сюда пускали только прессу. Именно здесь представители всех крупнейших компаний встречались с журналистами, обсуждали новые проекты и просто отлично проводили время. Нам тоже удалось пообщаться с некоторыми сотрудниками крупных компаний и обсудить планы дальнейшего сотрудничества. Кстати, именно благодаря таким вот обсуждениям ты и можешь наслаждаться эксклюзивом типа того, что попал в cover-story в этом номере.

В последние дни выставки сложилось ощущение, что небольшой городишко Лейпциг посетила молодежь всей Германии. Длина уже привычных очередей возросла в несколько раз. Попасть в так называемые «места раздачи халявы» было нереально. Тишина и размеренная обстановка царили лишь в бизнес-центре, куда мы благополучно переселились на оба выходных дня.

В итоге, за все время Games Convention (четыре дня) там побывало 105 000 обычных посетителей и почти 1 700 журналистов из 21 страны. Это абсолютный рекорд за все годы проведения выставки. Уже после окончания GC исполнительный вице-президент Лейпцигской ярмарки **Джосеф Рамен** (Josef Rahmen) сказал: «Теперь мы абсолютно уверены в том, что GC стала неотъемлемой частью игровой индустрии». Да, Джосеф, мы с тобой согласны и не прочь убедиться в этом еще раз в следующем году.






Чистильщик
ORION
Бука



Молодой человек, куда вам столько шариков?







Текст: Леви Даниил



Кстати говоря, у него сзади действительно есть батарейка.

Мастера владения велосипедом в эти дни демонстрировали настоящий класс.

Ищи видеорепортаж на диске

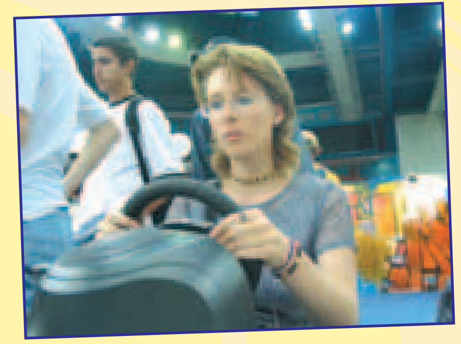
ПОСЛЕДНИЙ ПРАЗДНИК ЛЕТА

Когда всем казалось, что солнечное лето уже закончилось, уступив место дождливой и мрачной осени, когда все мысли были заняты предстоящим учебным/рабочим годом, случилось кое-что, позволившее собрать в одном месте всю прогрессивную молодежь, пришедшую в СК «Олимпийский» насладиться последними днями августа. Это «нечто» стало центральным событием лета для молодых людей Москвы и других городов. Имя «этому» – молодежный фестиваль «Слияние». И мы там тоже были.


Виртуальный бой с «Полосатым». Рома выигрывает.


Таких малышей на наш стенд приводили их родители.








Нет, ты не о том подумал. Это – стенд компании Intel.


Оседлать грозного быка так никому и не удалось.

«Были» – это еще мягко сказано. Издательский дом **(game)land** стал непосредственным участников этого потрясающего действа. Но об этом – чуть позже. Что представлял собой сам фестиваль, генеральным спонсором которого являлась компания **Panasonic**? Огромная площадь спортивного зала «Олимпийского» была разделена на несколько связанных между собой развлекательных зон. На одной площадке играли в пляжный волейбол (причем играли как команды профессионалов, так и любители). Специально для этого в СК привезли высококачественный песок, чтобы спортсмены чувствовали себя как на настоящем пляже. Рядом с волейболистами расположились скалолазы, у которых в эти дни появилась отличная мотивация – в рамках фестиваля проходил этап очень престижного соревнования. Здесь страсти кипели, что называется, «не по-детски». Обидные падения и эффектные выступления участников – необходимые атрибуты соревнований такого уровня. Чуть дальше все желающие могли понаблюдать за мастерами велотриала, которые демонстрировали в дни фестиваля чудеса обращения с велосипедом. Причем, эти спортсмены тоже соревновались не за «просто так». На их площадке каждый



«Подождите, а где же Soul Calibur 2?»



На главной сцене фестиваля всегда было шумно и весело.











Соревнования по каякингу.

Вот такой вот приз ждал победителя турнира по Need For Speed Underground.

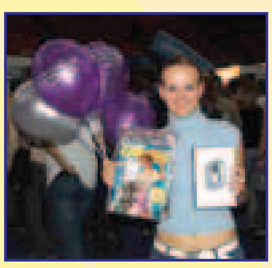
день проводились очень значимые турниры. На «Слиянии» также можно было наблюдать за мастерами флорбола (хоккей на роликовых коньках), футбэга и других экстремальных видов спорта.

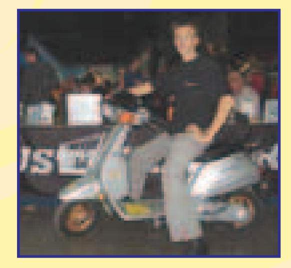
Понятное дело, что наше издательство просто не могло пропустить столь значимое и интересное событие. Практически в самом центре зала находился стенд нашей компании. И я не ошибусь, если скажу, что именно он пользовался наибольшей популярностью у пришедшей на выставку публики. Еще бы! Ведь обилие конкурсов и разнообразие развлекательной программы, которая ни на минуту не прекращалась, не могли не привлечь внимания зрителей. Каждый пришедшей на стенд мог сколько угодно играть в последние хиты на специальных стойках с приставками PS2, любезно предоставленных компанией **Vellod**. Здесь же, с помощью игровых рулей компании **Thrustmaster,** можно было попробовать свои силы в игре ***Need For Speed Underground***. В первый день фестиваля на нашем стенде начался турнир по этой игре, длившийся, в общей сложности, три дня. Победитель по итогам ожесточенных соревнований получил... новенький скутер от сухариков **«Хрустец»**.



■ Стены нашего стенда были серыми и унылыми лишь в первые часы фестиваля.








Счастью победителя не было предела. Еще бы – получить столь ценный подарок лишь за то, что играешь. Ты, я думаю, тоже бы не отказался.
Тем, кто был на фестивале, наверняка запомнился ведущий, проводивший развлекательную программу на нашем стенде. Именно из его рук посетители «Слияния» получали ценные призы, выигрывая в разнообразных конкурсах. К примеру, в одном из них нужно было всего лишь отправить на определенный номер короткое SMS-сообщение. И все. Тот, чье сообщение пришло раньше других, получил новейший компактный MP3-плеер от компании **MPIO**. Сложно? Мне кажется, что совсем нет.
Кроме всего прочего, каждый посетитель получал возможность выиграть колонки от **Defender**. Для этого, например, надо было придумать короткое четверостишье-слоган для продукции этой компании. Если честно, мы и не знали, что среди столь молодых читателей наших журналов есть такие талантливые стихотворцы. Вообще, мало кто в эти дни уходил с нашего стенда без призов. Придумал качественный слоган для ноутбуков **iRU**? Будь добр – забери к себе домой ценные призы от этой компании. Не удалось занять первое место? Не беда. Несколько наших журналов и сувениров тебе гарантированы.
Ну а каждый, кто считал себя хорошо подготовленным киберспортсменом, непременно заглядывал в гости к **Роману «Полосатый» Тарасенко**. Именно там, в углу стенда, перед большим плазменным монитором, можно было за несколько минут заработать $100. Единственное условие – победа над Ромой в ***Q3***-поединке. Трудновыполнимое условие, правда?
В итоге, от фестиваля у нас остались самые лучшие впечатления. Последний праздник лета, длившийся три дня, одарил нас и гостей нашего стенда весельем, улыбками и массой радужных воспоминаний. Ну а что еще от лета надо? Теперь ждем тебя на следующем празднике – **«Дне Читателя»**.

КАЗАКИ 2: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

Рояль в кустах, или охота за багами

Текст: Николай "Tiamat" Морозов



В моих предыдущих непутевых заметках уже было описано начало всех начал, а также некоторые детали и элементы процесса создания проекта. Теперь пришла пора вспомнить самые яркие события этого долгого и, несомненно, интересного действа – разработки игры *«Казаки 2: Наполеоновские Войны»*.



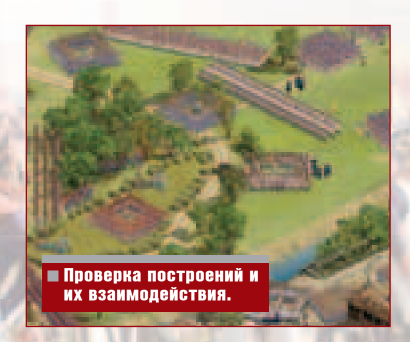
ОПЫТ – ЭТО ИМЯ, КОТОРОЕ КАЖДЫЙ ДАЕТ СВОИМ ОШИБКАМ

Вернемся к истокам. Сразу же после окончания работы над проектом ***«Завоевание Америки»***, мы перебросили все силы на «Казаки 2: Наполеоновские Войны». К тому времени уже были отрисованы и отрендерены все юниты, а большинство витавших в головах команды игровых идей, определяющих концептуальные отличия «Казаков 2» от других RTS, имели под собой твердую бумажную основу дизайн-документа. Это и стало залогом быстрого и качественного старта проекта.

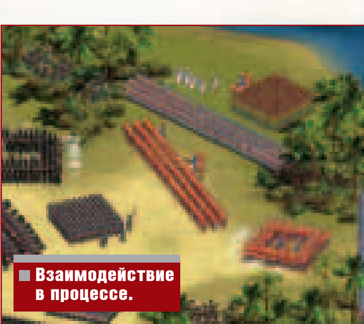
Уже была создана программная основа, но тут, не заставив себя ждать, словно мамонт в салон китайского фарфора, вылезла первая неприятность. Нужно сказать, что всех солдатиков отрендерили с внут-



Тихий город живет своей жизнью.

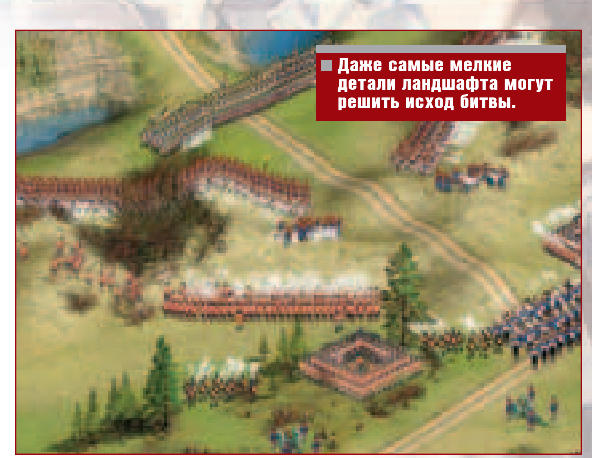


Проверка построений и их взаимодействия.

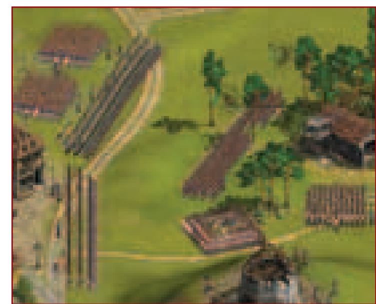


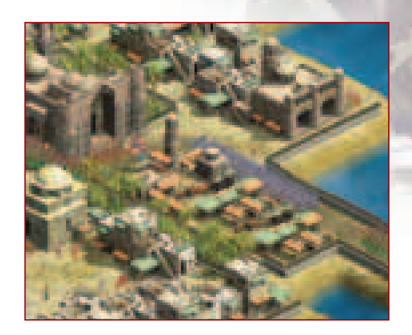
Взаимодействие в процессе.


Города в игре передают атмосферу тех времен.


Даже самые мелкие детали ландшафта могут решить исход битвы.



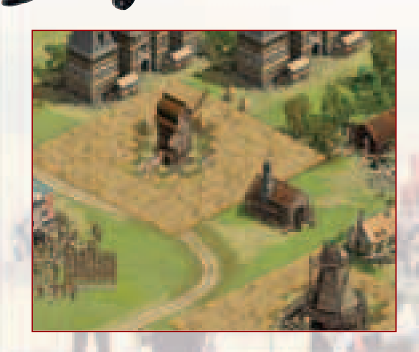


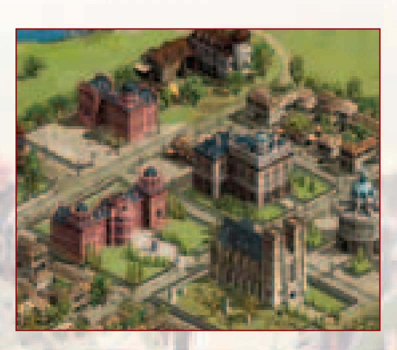


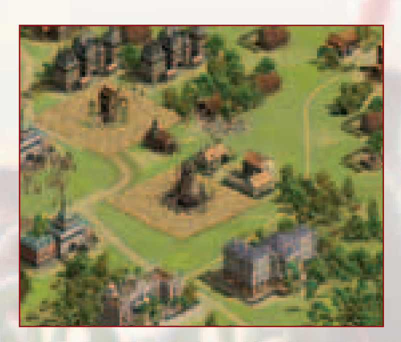
ренним антиалиасингом, что оказалось в результате изрядной головной болью для программистов, и зубной – для художников. В результате у нас возникли трудности с выделением ключевого цвета, который использовался для определения принадлежности юнита к какой-либо из игровых наций. То есть, когда мы ставили друг напротив друга полк французов и полк русских, юниты обеих сторон категорически отказывались признавать друг в друге закадычных врагов. Спустя некоторое время нам таки удалось загнать мамонта в мышеловку и тихо придушить его проводом от монитора. Все проблемы с пехотой исчезли, и ей уже не терпелось ринуться в бой. Но не тут-то было, кавалерия, прикрывающая пехоту, никак не хотела отказываться от своих пацифистских взглядов, и нам пришлось использовать самые радикальные меры, дабы переубедить предательскую конницу. Для ускорения работы над игрой и восполнения упущенного времени мы поставили четыре специально оборудованных компьютера для перерендеринга кавалерии.

После случая с юнитами и успешного выполнения данного квеста, мы посчитали, что заработали достаточно опыта и уже готовы выйти против дракона, и вот мы начали создание спрайтовой пушки. Хотя было много разногласий и споров по поводу, делать ли ее спрайтовой или трехмерной. Но поскольку недрогнувшей рукой начальства описание этого монстра было утверждено – работа закипела.

Спустя некоторое время величайшее орудие XVIII века было готово. Но не успело оно сделать свой первый выстрел, уничтожить первого врага, как мы заметили «небольшие трудности». Дело в том, что сама пушка состоит примерно из 20 спрайтовых частей. И камнем преткновения на долгих два месяца стало именно правильное размещение данных кусков, а также исправление технических неполадок, которые вызывали скелет мертвого мамонта, лежащий в углу со времен... А впрочем, он здесь уже давно. По окончанию препирательств с пушкой программисты и дизайнеры пришли к выводу, что было бы проще сделать ее трехмерной.







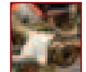

Российский пригород.


Показательные стрельбища при подсчете баланса.



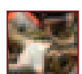
КТО В ДЕЛЕ СМЕЛ, ТОТ СЛОВ НЕ УСТРАШИТСЯ

После создания полноценной играбельной альфа-версии мы в очередной раз сели перечитывать «концепцию и смысл жизни». И взглянув после этого на творенье рук своих, обнаружили первое упущение. Мы попытались создать игру, в которой будут органично сочетаться играбельность и реализм. Но при этом забыли расставить «зоны передвижения», т.е. области, которые препятствуют шатанию пушек и кавалерии по болотам и густым лесам, а также не дают им совершать гиперпространственные прыжки за пределы монитора. И вот зажевав кусочек вяленого мяса мамонта и возложив руки на многострадальную клавиатуру, мы приступили к работе. Нужно было пересмотреть все игровые карты и расставить на них эти самые «зоны передвижения». На это ушло больше нервов, нежели времени. Поскольку с точностью швейцарских часов появлялись все новые версии игры, и, естественно, каждая новая компиляция выдавала все больше багов, связанных со злополучными «зонами передвижения». Но мы запаслись терпением, и путь наш освещался осознанием того, что скоро начнется «Великая охота за багами». И, в конце концов, мы победили Зону, то есть зоны.



ЗЛОВЕЩИЙ ПРИЗНАК – МОЛЧАНИЕ СРЕДИ ВЕЛИКИХ БЕД

Одним из самых тяжелых этапов в разработке игры наступил, когда было введено большинство фишек, а материализованные в программном коде идеи уже достаточно хорошо работали. Однако возникла одна глобальная проблема – игра страшно тормозила, даже учитывая то, что у нас стоят довольно сильные машины. И на любую работу с «движком» тратилось неимоверное количество нервных клеток, так как сделать что либо при 5 кадрах в секунду практически невозможно. Но дизайнеры карт нашли выход, и вел он прямиком в комнату к программистам. Последние, конечно, не слишком обрадовались дополнительной нагрузке, но в результате процесс сдвинулся с мертвой точки, и мы снова смогли вздохнуть свободно. А ведь были и другие, пусть и не такие яркие и запоминающиеся баги, но они тоже требовали приличного расхода рабочего времени, нервов и релаксантов для команды и руководителя проекта. Но это не останавливало нас, и каждый знаменательный момент в истории разработки «Казаков 2» был запечатлен в нашей памяти, а вот теперь и тебе рассказан.



ТО ЛИ ЕЩЕ БУДЕТ...

Напоследок хотелось бы рассказать о том, почему мы отказались от воплощения некоторых идей в игре. Например, от идеи управления отрядами и войсками не только с помощью мыши, но и посредством голосовых команд, которые передаются через микрофон. «В атаку!» – говорит игрок, и строй бросается в наступление. «Стрельба!» – командует он, а послушные юниты заряжают ружья, и солдаты противника ложатся под волной залпов. Такая задумка появилась довольно спонтанно и была принята на удивление благосклонно. Однако, несмотря на оригинальность и явный потенциал, этот элемент в игру добавлен не был, хотя мы потратили немало времени на его создание и тестирование. И основной причиной отказа от использования данного нововведения стала задержка в несколько секунд перед выполнением команд. Как показало тестирование, во многих моментах игры решающими являются именно эти несколько секунд. Поэтому было принято решение отложить идею с управлением посредством голосовых команд до лучших времен.









Третий Рейх не стал тысячелетним по трем причинам:
1) Красная армия; 2) Второй фронт; 3) Боец Степан



Узнай все подробности о бескомпромиссной войне Степана с гитлеризмом
в новом антифашистском шутере Mortyr II!

www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/







КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ...

ДАВНЫМ-ДАВНО, В ДАЛЕКОЙ-ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ...

Как говорят, из песни слов не выкинешь. Так и из истории создания ***S.T.A.L.K.E.R.*** не убрать странички, повествующей о тех временах, когда он еще не был собой. Это было начало, достаточно красивое, окрыленное успехом проекта ***Venom*** и полное безумных идей. Активная работа, написание нового движка, рисование текстур, придумывание сюжетных поворотов, моделирование... Желание воплотить задуманное, доселе находившееся где-то в дальнем уголке левого полушария, безумная энергия, минимальное количество перекуров, румянец и блеск в глазах – все это можно назвать двумя словами: Новый Проект. Время шло, проект развивался обычными темпами, но что-то изменилось... Пропал огонь в глазах, курилка, до последнего времени обделенная вниманием, снова начала завоевывать прочные позиции в рейтингах посещаемости, наступая на пятки санузлу и кухне. Стало заметно, что непонятное «нечто» давит изнутри на команду проекта ***Oblivion Lost*** (так он тогда назывался). Было что-то, что каждый хотел сказать, но не решался, в силу еще недавнего ажиотажа и интереса. Робкие беседы, которые начала вести команда, давали понять, что создаваемая игра перестала цеплять. Линейные миссии, роботы, космос, все те же заброшенные цивилизации – банально и однообразно. А ведь не хотелось делать игру, о которой могли сказать лишь, что она – «ничего так», одна из многих...

CHERNOBYL. SHADOW OF CHERNOBYL

Спасение пришло настолько неожиданно, что до сих пор никто толком не может сказать, чья же это была идея. Простая и доступная, она была подхвачена всеми и обсуждалась в кулуарах, пока не была услышана человеком, чутье которого и позволило компании выжить в условиях безумнейшей конкуренции с Западом, – **Сергеем Григоровичем**. Его решение было предельно ясным – делаем игру о Чернобыле. Так уж сложилось, что «наши» компании-разработчики, как правило, делают игры, которые в первую очередь нравятся им самим, а если это занятие приносит еще и доход, то работать вдвойне приятно. И оказалось, что большинство людей в команде мечтало именно о подобной игре. Надоевшее всем будущее

Предупредительный выстрел в голову.

Текст: Елтышев Валентин


Он вас уже любит...

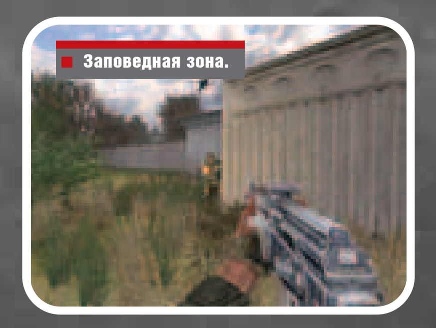
и неизвестные космические просторы были вытеснены реальными событиями и местом действия, а заскриптованные роботы – живыми и независимыми сталкерами. Ни один вымышленный игровой мир не сможет дать такого ощущения реальности, как срисованный с настоящего. Поездка в Чернобыль, которая должна была стать просто ознакомительной, вылилась в целую экспедицию, где команда как губка впитывала уникальную атмосферу Зоны Отчуждения. Там, в Зоне, исчезли все сомнения по поводу правильности выбранной темы. Это – наше, по привычке хотелось бы добавить «родное», но это слово имеет явно положительное значение, чтобы применять его к тем событиям, которые произошли на ЧАЭС 18 лет назад. Подтвердив примету, рассказанную чернобыльскими гидами, что Зона «к себе тянет», мы снова вернулись, но уже за тем, чтобы взять Зону с собой в Киев. Тысячи фотографий, которые стали в последствие текстурами, и километры отснятой пленки сотни раз пересматривались, а изображения воплощались на экранах компьютеров. Нам действительно надоел западный взгляд на все, что происходило у «нас», поэтому мы решили трактовать события по-своему. Нужно было просто видеть, с какой любовью моделилась каждая деталь, от болта, который сталкер использует в качестве примитивного детектора аномалий, до мебели и БТР'ов. Ведь почти такая же мебель стояла у нас дома, а кому и БТР'ом в армии порулить довелось! Как-то на презентации мы спросили у иностранных журналистов, как они реагируют на внутреннее наполнение Зоны. Ведь это для нас «свое», а вот в Италии, например, интерьер помещений явно отличается. На это был получен более чем удовлетворительный ответ: «Да, все, конечно же, отличается, но мы понимаем, что это все настоящее».

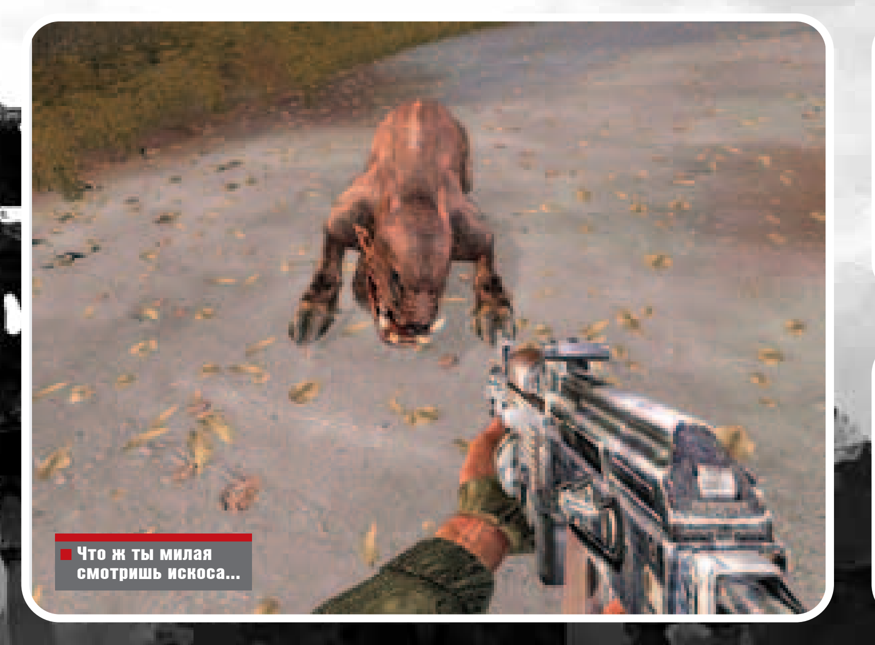
БОРЬБА ЗА МЕСТО ПОД СОЛНЦЕМ

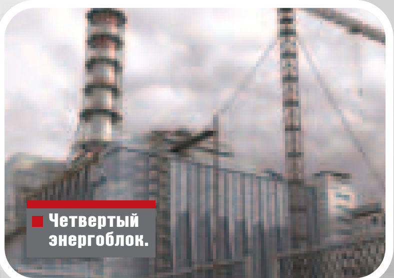
Когда только рождалась графическая часть, становилось ясно, что одной красивой картинкой искушенного игрока не привлечь, да и ходить по строго указанному маршруту от точки «А» до точки «В» всем изрядно надоело. Тогда и пригодился опыт некоторых товарищей, изрядно наигравшихся в ***Fallout***. Было принято решение – цельному большому миру быть! Но сразу же возник вопрос о том, каким он будет. Вспомнился ***Morrowind***, где потрясающий игровой мир был несколько подпорчен статуеобразными NPC, которые сутками напролет торчали, не боясь ни дождя, ни зноя, на указанных заботливыми программистами местах или без сна и отдыха сновали по маршруту «улица Ленина, дом 2 – улица Ленина, дом 3». Скрипты, вейпоинты? Чтобы составить достойную конкуренцию именитым западным игроделам и заявить о себе, нам было необходимо нечто большее, чем использование стандартных и хорошо зарекомендовавших себя методов. Нужно было сделать что-то свое, уникальное. И вновь застучали пальцы по клавишам, строчками кода прокладывая путь к воплощению игры-нашей-мечты. Создавалась система симуляции жизни. Давайте для начала выйдем на улицу и оглянемся вокруг. Что мы увидим? Кто-то скажет – да ничего особенного, люди ходят, птицы летают, машины ездят, солнце садится, на что смотреть-то? А мы ответим, что можно увидеть некие принципы реальной жизни, нужно лишь присмотреться внимательнее. Например, если выходишь на улицу несколько раз с интервалом в час, то одного и того же человека в од-

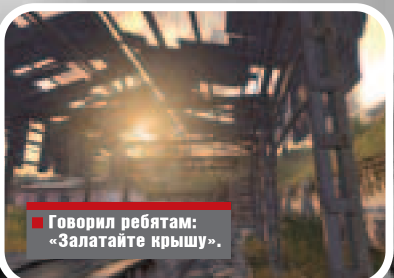

Опять от меня сбежала последняя электричка.


Взгляд в глаза через мушку прицела.


Заповедная зона.


Что ж ты милая смотришь искоса...


Четвертый энергоблок.


Говорил ребятам: «Залатайте крышу».

ном и том же месте ты не встретишь. Конечно же, если он не продавец, работающий в магазине с 8.00 до 21.00. Люди постоянно находятся в движении, увлекаемые нуждами, потребностями и желаниями. Аналогичную ситуацию можно наблюдать и у зверей и птиц – ими руководят те же законы, разве что материальная сторона их не так беспокоит. Голод вынуждает живых существ отправляться на поиски пищи, инстинкт самосохранения заставляет покинуть опасное место или, например, искать безопасное для отдыха. Вот только каждое существо делает это по-своему. Создавая искусственный интеллект (ведь именно он отвечает за поведение персонажа), программистам приходилось ставить себя на место живого существа, анализировать возможные варианты реакции на определенную ситуацию, учитывая как физические, так и моральные качества. Для воссоздания действительно реальной модели поведения были введены некоторые постоянные, а также изменяемые параметры. Так каждое существо имеет свой характер, особенности, интеллект – это постоянные, на которые в свою очередь влияют переменные: голод, усталость, ранения и страх. Возьмем, к примеру, крыс. Их интеллект невысок, но сильный «стадный» инстинкт позволяет им без страха атаковать животных, в несколько раз превосходящих их самих по размеру. Но стоит им только увидеть гибель большого количества сородичей, как они тотчас в панике бросятся врассыпную. Трусливая и хитрая плоть с довольно высоким интеллектом не станет нападать на хорошо вооруженного сталкера, а предпочтет ретироваться или, в крайнем случае, незаметно его обойти со спины. А вот голодная, раненная или загнанная в угол, она способна на непредвиденную атаку.

Если в животном мире Зоны определенные черты присущи всем особям одного вида, то с людьми дело обстоит несколько иначе. Каждый человек в игре обладает своим характером. Прописывая персонажей (а их очень много), мы закладывали в них индивидуальные качества, что позволило смоделировать в игре настоящие «живые» человеческие отношения. Как и в реальном мире, в игре не должно быть двух одинаковых людей, так что к каждому надо искать свой подход. Кто-то жаден, кто-то жесток, другой всегда придет на выручку, а четвертый все что угодно сделает за деньги. Зона – это своеобразный остров, заповедник, где правят законы выживания, законы дикой природы, и задача заключается в том, чтобы научиться выживать в этом почти реальном мире.

To be continued...



КОРСАРЫ II

Текст: Ренат Незаметдинов, Артем Романко



Лето подходит к концу, *Doom 3* впечатляет своими скриптовыми сценками и разочаровывает мультиплеером, Rammstein выпустил новый сингл, а разработка *«Корсаров II»* движется своим ходом. Правда, в этом месяце паруса нашего галеона несколько пообтрепались. Одновременно умудрились серьезно заболеть главный художник и лид-дизайнер проекта. Похоже, героический труд на поприще создания pirate sim'ов ослабил их иммунитет и, когда погода на улице перестала походить на летнюю, ребята свалились с температурой.

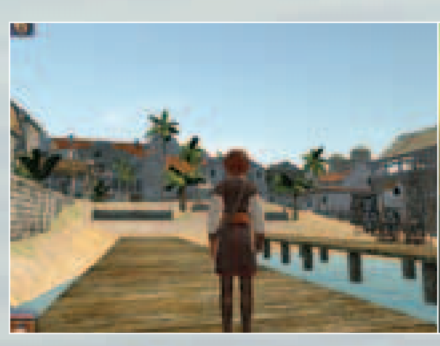
Впрочем, все не так уж и плохо. На прошлой неделе мы завершили работу над кораблями для карты – теперь еще до энкаунтера (случайная встреча с одним или несколькими кораблями) можно отличить торговый конвой от военной флотилии или охотящегося пирата. Всего на карте будет пять различных корабликов, каждый из которых обозначает определенный тип энкаунтера. Естественно, кроме моделей все энкаунтеры будут иметь собственные паруса и флаги, позволяя игроку четко опознать, какой стране принадлежат встретившиеся ему корабли.

БЕСЕДЫ

На днях, после бурного обсуждения, мы, наконец, поставили точку в дискуссии о взятии фортов с суши. Копья на эту тему ломались еще с самой весны, но разрешение всех технологических и дизайнерских проблем случилось совсем недавно. Высадка десанта на остров производится недалеко от колонии, которую ты собираешься атаковать. При этом происходит проверка значения умения «Скрытность» персонажа игрока. В зависимости от того, прошел персонаж проверку или нет, меняется сложность сухопутного сражения. Если городской гарнизон удается застать врасплох, то можно устроить резню, чтобы захватить город с минимальными потерями. Если же высадка была замечена, то атакующих будет ждать теплая встреча с солдатами и орудийный огонь пушек, развернутых к джунглям.

Кроме этого, гарнизон форта при нападении с суши не несет потерь от орудийного огня. Соответственно, игроку придется рассчитывать на то, что противник будет превосходить его численно. Таким образом, захват города с суши не окажется легче и эффективнее нападения с моря. Мы хотим, чтобы выбор вида нападения основывался на текущей игровой ситуации, а не на том, что какой-то вариант заведомо проще. Но, как известно, лучшее – враг хорошего. Как только мы определились с захватом колонии с суши, сразу возник другой вопрос – об экипировке солдат для штурма. Слово за слово, и обсуждение касалось уже вопроса об экипировке команды оружием вообще. Так вот у нас появилась новая тема для бесед в столовой.

Для тех, кто читал предыдущие дневники, с радостью сообщаем – новая система частиц (они же партиклы) успешно прикрутилась к движку ***«Корсаров II»***. Правда, возникли некоторые неп-








Окно выбора персонажа. С этого все и начинается.


Неплохой интерьерчик, не правда ли?

редвиденные проблемы, в народе именуемые тормозами. Теперь ломаем голову, как их устранить. Пути решения уже найдены – и снова настала пора проводить эксперименты.
Также экспериментов требует сухопутная боевая система. А ведь еще нам необходимо вернуть в игру минимальную тактику рукопашной борьбы (как это было в ***«Корсарах»***) и адаптировать ее к сражению сразу с несколькими противниками. В наших головах уже давно блуждают смутные мысли насчет таких фокусов, как парирование, обманные движения и тому подобное. Правда, не стоит ждать от «Корсаров II» кровавого слэшера в духе ***The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*** или (для классиков) ***Golden Axe***. Все, чего мы хотим от рукопашной – это скромная боевая система, интересная не за счет обилия приемов и фокусов, а за счет отточенности и баланса. Пожалуй, большего нашей игре и не требуется.

БАЛАНСИРОВКА

Еще за этот месяц были проведены первые тесты игрового баланса морских сражений. Результаты показали, что проще и динамичнее всего сражения проходят тогда, когда пушки перезаряжаются быстро и канонада почти не умолкает. Минусы – все сражение сводится к плаванию борт о борт и давлению на пробел. Не клево – через пять минут становится жутко скучно. И еще – как бы ни старался игрок выиграть сражение с минимальными потерями – повреждения в таком бою он получает почти всегда одинаковые.

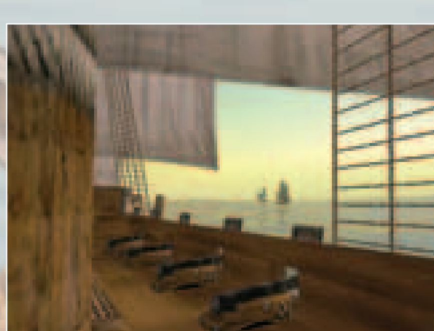
Поэтому мы решили отказаться от такой системы. Возможность включения аркадного боя останется, но основной боевой режим будет предполагать долгую (реально долгую) перезарядку корабельных орудий. То есть, пока пушки будут перезаряжаться, игрок сможет совершить довольно сложный маневр, занимая наиболее выгодную для себя позицию. Но, чтобы сражения не затягивались на долгие часы, каждый удачный залп будет сносить с противника просто чудовищное количество хитов. То есть хороший капитан сможет потопить серьезного противника за несколько залпов. Заодно превосходство в скорости и маневренности приобретет бОльшую весомость – пирату действительно лучше плавать на скоростном бриге, нежели на тяжеловооруженном, но неповоротливом галеоне.

МЕДЛЕННО, НО ВЕРНО

Что касается пополнения «внутренностей» игры – все идет своим ходом. Ряды персонажей дополнились солдатами, горожанами и горожанками. Буквально в течение недели предложим этим товарищам прогуляться по новому городу. А вот самого нового города пока никому не покажем. Не потому, что жадные, а потому, что к нему еще не подобрано освещение. А без света город смотрится очень незаконченным.
За прошедшие 30 дней губернаторы, управляющие городами, получили в собственность дома – теперь им есть, где принимать искателей приключений и выдавать им корсарские патенты.
Мультиплеер же игры начал обзаводиться интерфейсными экранами.

Сейчас в тестовом режиме уже работает поиск игровых серверов и создание собственной игры. Следующий экран – настройка параметров игры и игрока, включая распределение очков на различные игровые бонусы.
Появились три новые музыкальные темы – тема морского сражения, тема плавания по игровой карте и прогулка по побережью. Даже на синтезаторе музыка звучит очень живо и впечатляюще. Предвкушаем, как это будет звучать в исполнении оркестра, и с нетерпением ждем завершения работ над музыкальным оформлением.
Напоследок салютуем вам, уважаемые читатели, бортовым залпом новенького фрегата, только сегодня спущенного на воду. До следующего месяца!





ДНЕВНИК «МЕТРО-2» СЕНТЯБРЬ, 2004.

ОНИ СРАЖАЛИСЬ ЗА РОДИНУ



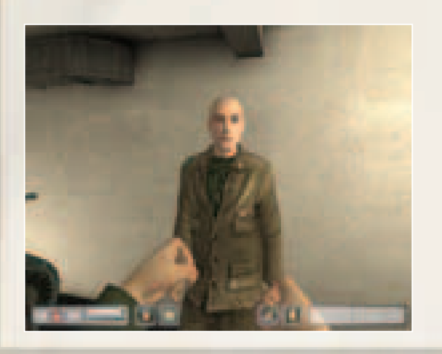
Текст: команда «Метро-2»

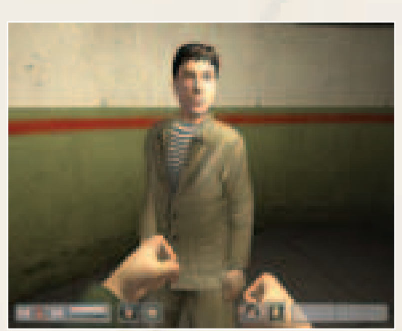
Начнем сегодняшнюю экскурсию. Перед нами шутер. Или, как говорят наши заклятые друзья, – «kill'em all!», «убей их всех!». Кого «их»? Дык, ясно же – «их всех»! Значит, должны быть «они». Противники, как минимум. И еще праздношатающиеся. Просто для фона. И союзники. Не обязательно, но пригодятся. Чтобы не было скучно. В общем, шутер без персонажей – все равно, что тетрис без кубиков. Итак, в этом выпуске дневников *«Метро-2»* мы расскажем о тех, с кем тебе придется столкнуться в игре.

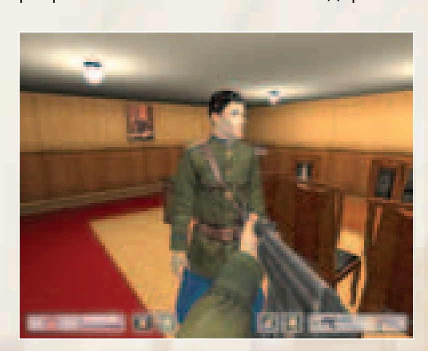
ГЕРОЙ УЖЕ НЕ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Начнем, ясное дело, с нашего alter-ego. Ведь если его не будет, то и игра не загрузится. Так и повиснет с черным экраном. Мы же его глазами на этот мир смотрим.

Знакомьтесь: Глеб Суворов, отличник боевой и политической подготовки, спортсмен, комсомолец... не-е-е, не подловишь! Не скажу «красавец»! Нет, не урод, конечно, нормальный такой, обыкновенный паренек. Служит в органах, с полуслова понимает все решения партии и правительства и претворяет их в жизнь всеми доступными средствами. Что, сразу подумал о застенках КГБ? А вот и нет! Можно ведь и просто жить, честно служа отечеству. С чистыми руками и совестью. Такое в голову не пришло? Эх, вон как всех напичкали страшилками о «системе». Ну да, ну система. Ну, местами перегибы случались. Всякое было. Но жили же люди. Солнышку радовались, страной гордились. Да-да, гордились! Ведь было чем! За несколько лет страну из руин подняли! Жизнь наладили. В будущее с надеждой смотрели. Вот и Глеб наш такой же был. Жил, не тужил, охранял секретный объект и мечтал о светлом коммунистическом будущем. Ровно до того момента, как его отца, разработчика отечественного ядерного









Не ходите, дети, в туннели гулять, там маляры с молотками...



Отец Глеба. Невольный участник заговора.

щита, не арестовали вместе со всеми его сотрудниками. И тут уж не до идеологии, отец ведь! И бросается наш герой отца выручать. То есть просто своей широкой грудью супротив системы попер. А система этого не прощает. Теперь тебе ясно, в кого стрелять будем?

НЕДРУГИ И ПОДРУГИ

Да-да, стрелять придется в рядовых и офицеров МВД, МГБ, МО, то есть в таких же простых парней, которые волею судеб оказались по другую сторону заговора. Что, жалко стало? Это понятно. Но жалко только до тех пор, пока их не по двадцать человек против одного. И пока спецназ не подоспел. Вот тут жалость сразу же куда-то улетучивается. Выжить бы. А для этого надо стать самым быстрым, самым метким и самым скрытным. Чтобы даже спецназ против нас не катил.

А уж когда совсем туго станет – друзья на подмогу придут. Вернее, даже не друзья, а подруги. Боевые. Ну-у-у, что сразу глаза зажмурил? Уже представляешь себе длинноногих красавиц в коже и с пышным бюстом? Меньше надо комиксы смотреть. Где ты видел офицера спецгруппы МГБ и в коже, больше открывающей, нежели прикрывающей роскошное женское тело? Ну вот, уже расстроился. Несмотря на форму одежды, все остальное будет в порядке. Sexy. Останешься доволен.

Ну что там у нас еще осталось? Заговорщики? С этими нам встречаться почти не придется. Они сами рук не марают. У них для этого специально обученные люди имеются. Смотри выше. Да, вот в той части, где все эти аббревиатуры, там и смотри.

Но, хотя в игре мы с заговорщиками и не встретимся, полюбоваться на них сможем. В скриптовых роликах. И уж если по сценарию встречается Берия – будь спокоен, ты его ни с кем не спутаешь. Скорее его мама родная с настоящим Берией спутает. Моделеры и текстурщики поработали на славу, тут уж ничего не скажешь.

Кстати, не желаешь ли узнать, как именно? Желаешь? Тогда добро пожаловать на кухню!

КУХНЯ

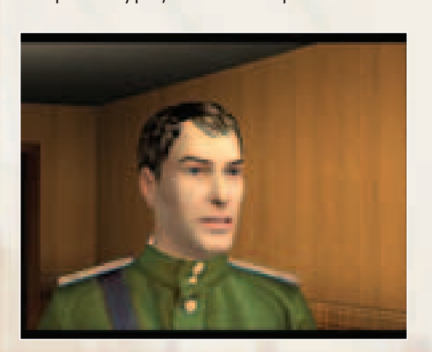
Жарко? А ты как хотел? Кухня же! Тут всегда жарко. Вон, смотри, текстурщики пекут текстуры. Вон моделеры в поте лица снимают стружку с болванок персонажей, пытаясь придать им индивидуальные черты. А вон там программисты замешивают код и взбивают скрипты.

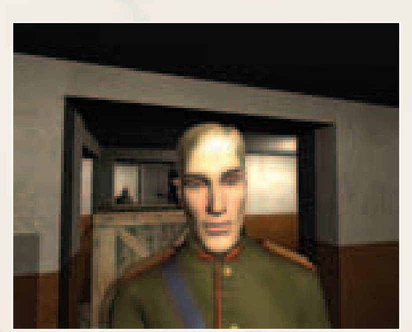
Ну, зачем ты полез в этот шкаф? Я знаю, что там скелет. Это старый скелет, забракованный. Пропорции не те ему задали, костей мало сделали. Не пригодился. Засунули в шкаф и забыли его там – дело житейское... Только не урони, костей потом не соберешь. Их тут больше 30. Много? Батенька, ты еще не знаешь что такое «много»! Пройдем сюда, к нашему новому скелету. Во-о-от он красавец, на вращающемся подиуме. Наша гордость. Создан по формуле «все учтено». 63 кости. Зачем столько? А для того, чтобы наши персонажи не были сделаны по принципу «палка, палка, огуречик», а гнулись плавненько, мягенько и радовали тебя правдоподобной анимацией. Тут только за сгибание рукавов по восемь костей на каждой руке отвечают.

А вот щупать рукава грязными пальцами не надо. Все равно не поймешь, сколько тут полигонов. Не веришь? Иди сюда. Вот тебе два персонажа, в одном 10000 полигонов, в другом 4000. Ну-ка, попробуй угадать, где какой. Вот только не надо лезть за подкладку, это нечестно! По внешнему виду определяй. Ну ладно, ладно-ладно, угадал. Но, признайся, это было непросто. А уж когда эти персонажи будут мелькать в полутемных коридорах, ты и вовсе разницы не заметишь. А насколько легче стало дышать движку!

ПРЫГАЕТ И В ЛАМПОЧКАХ

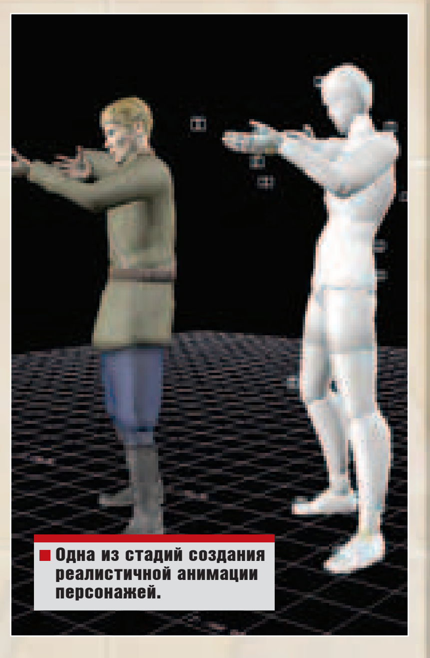
Ладно, давай двинемся дальше. Ну что ты опять стал как вкопанный напротив открытой двери? Что ты там такого увидел? Какой-то придурок? Увешанный блестящими шариками как клоун? Прыгает? Ну и что? Никогда не видел, как мокап снимают? Даже не слышал? Про мокап не слышал? Ну, тогда нам действительно стоит сюда заглянуть. Мокап (сокращенное от motion capture) – технология съемки анимации с живых актеров. С живых, я сказал. Да жив он, жив, сейчас отдышит-








Лицо такое доброе-доброе, а застрелит и глазом не моргнет.


Одна из стадий создания реалистичной анимации персонажей.

ся и поднимется. А ты попрыгай-ка пять часов под камерами, посмотрю я на тебя. Ну вот, видишь, уже пополз потихоньку в угол за гранатометом. Не надо прятаться, это муляж. Не будет он тут стрелять. Нам эта система дорога как память. Самая лучшая в России. Мы вообще на барахле не работаем. Все лучшее – тебе, уважаемый. Куда ты? Назад! Не трогать штатив с камерой! Уф! Еле успел. И не обижайся, что пришлось сбивать тебя с ног. За касание штатива здесь вообще убивают. Стоит хоть чуть-чуть сдвинуть его с места – и вся работа насмарку. Так что давайте-ка встанем здесь, в сторонке, а я тебе кое-что расскажу.

Вот по кругу стоят восемь камер с инфракрасными излучателями, внутри этого круга – съемочная площадка, на которой играет актер. Эти шарики на нем покрыты специальным отражающим составом, который работает как катафот. Таким образом, каждая камера «видит» шарики, освещенные ее собственным излучателем. Система откалибрована так, что из двухмерных изображений с каждой из восьми камер компьютер собирает трехмерное положение каждого шарика в пространстве. Теперь понял, чем грозил твой поступок? Полной перекалибровкой системы! Ладно, не извиняйся. Тут еще и не такие случаи бывают. Например, на одной съемке актер попал «гранатой» прямо в камеру. Хорошо, что вместо гранаты была пластиковая бутылочка с водой, а дубль был последний...

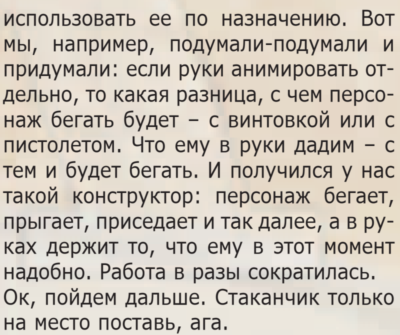
Ну, так вот, когда анимация каждого шарика раскодирована и оцифрована, данные загружаются в специальную программу, привязываются к персонажу и на выходе получается готовая анимация. Причем движения снимаются настолько точно, что аниматоры уверяют, что вместо персонажей видят на экране живых людей. Ведь каждый двигается по-своему. И создается ощущение, что на экране не персонаж, а актер, одетый в костюм персонажа.

Ну, дальше все просто – где надо режем, где надо циклим и загружаем в игру. Просто? Это тебя обмануть просто. А на самом деле, кроме шуток, далеко не так уж просто. Далеко ходить не будем. Вот сюда пройдем-с. К этой табличке. Это таблица анимаций. Вот видишь, по этой стороне перечислены все анимации, их около 50, а вот по этой – все оружие, около 30 единиц. Умножаем. Полторы тысячи анимаций. Молодец, хорошо держишься, даже не побледнел. Впрочем, тебе-то что – тебе их не делать. А у нашего аниматора до сих пор заикание, после того, как ему эту таблицу показали. Но не все уж так и трагично. Если делать эти анимации втупую, то релиз игры состоится только в 2007 году! Ага, побледнел, за сердце схватился! То-то! Ладно, вот тебе вода, выпей и успокойся. Релиз будет вовремя. Просто голову надо на плечах иметь и иногда









Мимо такой охраны просто так не пройдешь.



использовать ее по назначению. Вот мы, например, подумали-подумали и придумали: если руки анимировать отдельно, то какая разница, с чем персонаж бегать будет – с винтовкой или с пистолетом. Что ему в руки дадим – с тем и будет бегать. И получился у нас такой конструктор: персонаж бегает, прыгает, приседает и так далее, а в руках держит то, что ему в этот момент надобно. Работа в разы сократилась. Ок, пойдем дальше. Стаканчик только на место поставь, ага.

ГОЛОВА ПРОФЕССОРА Д...

А здесь у нас... Да где же ты? А ну-ка вылезай из-под столов! Испугался? Можно подумать, говорящих голов никогда не видел! Ну да, говорящих. Улыбающихся. Даже подмигивающих. А что такого? Что ж нам, безголовых персонажей плодить? Во что ты им стрелять-то будешь? Ой, нет, не рассказывай. Лучше я тебе кое-что другое покажу. Вот видишь, стройными рядами и колоннами выстроились безголовые фигуры в форме и гражданской одежде. Это тоже конструктор. Берем с полочки голову... Упс... Без движка-то не получится. Это в нем головы с туловищами собираются, именно он, наш движок, заставляет персонажей этими головами вертеть, улыбаться, злиться, говорить... Поставлюка я ее лучше на место. Пусть на полочке улыбается и подмигивает. Вот, кстати, и наш Глеб Суворов собственной персоной. Вернее, только голова. Вон и Святослав Федорович, отец его. А вот и Отец Всех Народов, узнаешь? А вот... Да оторвись ты от Наташи, в игре еще на нее налюбуешься!

МУНДИР – ГОРДОСТЬ ОФИЦЕРА!

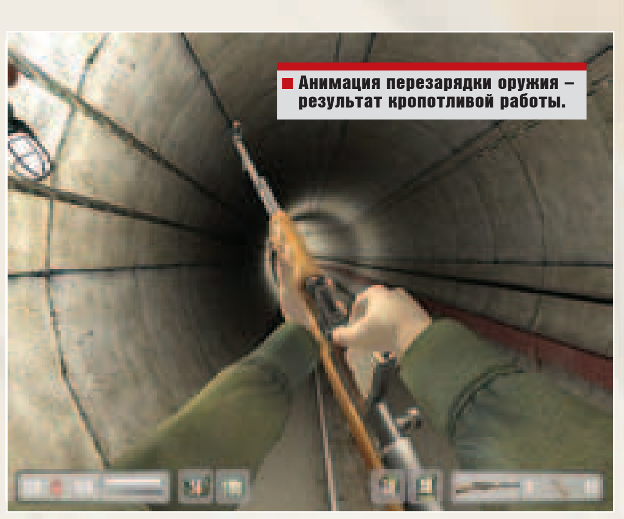
Пойдем-ка лучше на форму полюбуемся. Это тоже наша гордость: восстановлена с любовью и высочайшей точностью, по энциклопедиям, справочникам и фотографиям. В том числе, и по собственным. Да-да, специально в музей ездили, снимали, на этот раз все легально.

А вот сюда я тебе не советую... Ложись! Да что за любопытный экскурсант мне попался! Кой черт тебя понесло на полигон? Здесь программисты AI отлаживают. Вон МГБ'шника тренируют. Ого, уже вполне нормальные рефлексы ему привили. А как двигается! Серьезный противник. Ты только особо не высовывайся, он по всему, что движется, палит. Здесь постоянно стрельба, весь пол уже гильзами завален, стены насквозь пороховой гарью пропитались. Думаешь, так просто научить этих электронных болванов воевать? Семь потов сойдет... Кстати, надо бы временно оживить бабку-ВОХРовку из массовки, пусть хоть подметет здесь что ли...

ВОЛЬНО!

Ну что, пойдем? Как, уже устал? Хотя, признаюсь, я тоже устал. Ну, что ж, тогда до свидания, до следующего выпуска «дневников». Вот тебе на прощанье сувенир – брошюра... м-м-м... «О дальнейшем улучшении идеологической и политико-воспитательной работы». Пригодится, когда будешь проходить нашу игру. Да бери-бери, у нас этого добра здесь навалом. Все столы завалены. А что делать, надо вживаться в эпоху...





Анимация перезарядки оружия – результат кропотливой работы.



Беседовал: Даниил Леви

Побывав в гостях практически у всех российских издателей, мы как-то обошли стороной компанию «1С», крупнейшего в России издателя компьютерных игр. А ведь там работает множество знаменитых в игровой индустрии людей. Пытаясь исправить это обидное недоразумение, мы снарядили специальный десант в офис «1С». Там нам удалось провести беседу с Юрием Мирошниковым – квалифицированным специалистом, прекрасным человеком и просто приятным собеседником. Более подробно о нашей встрече читай ниже.

ЮРИЙ МИРОШНИКОВ

ЖЕЛТАЯ МАЙКА ЛИДЕРА

ИМЯ	Мирошников Юрий Юрьевич
ДАТА РОЖДЕНИЯ	31 марта 1970
МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ	Москва
ОБРАЗОВАНИЕ	Высшее
В ЧЕМ СЧИТАЕТ СЕБЯ СПЕЦИАЛИСТОМ	В вопросах воспитания ребенка
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ МУЗЫКА	В музыке я слаб. Последний раз впечатлился GreatfulDead'ом, но это было еще в юности
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА	Doom 3
ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ	Sopranos
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА	From Good to Great
НИКОГДА НЕ НОСИТ	Шапки
ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ	Дочь, жену, работать, пиво
ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ	Ездить на E3

PC ИГРЫ: Здравствуйте, Юрий. Расскажите, пожалуйста, как давно вы работаете в компании «1С»? С какой должности начинали свой карьерный рост в этой компании? Чем занимаетесь в данное время?
Юрий Мирошников (далее Ю.М.): В **«1С»** работаю с 1995 года. Начинал с дистрибуции российского софта. В 1996 стал заниматься изданием игровых и прочих развлекательных продуктов. В 1997 возглавил направление игровых программ. На этом поприще и тружусь до сих пор.

PC ИГРЫ: Вы начали заниматься этим, потому что считали игры перспективным направлением?
Ю.М.: Начал, потому как хотел заниматься играми. Занимался ими и до работы в «1С».

PC ИГРЫ: Назовите, пожалуйста, самое главное свое достижение за все годы работы в «1С», которое, несомненно, принесло пользу компании.
Ю.М.: Вместе с моими ребятами добился того, что много лет фирма «1С» признанно считается, как профессионалами, так и обычными геймерами, лучшим игровым издателем страны.

PC ИГРЫ: Встречаетесь ли вы с руководителями других издательств в неформальной обстановке? Как складываются отношения?
Ю.М.: Иногда встречаюсь. Отношения с большинством складываются замечательно.

PC ИГРЫ: Трудно ли сейчас молодым разработчикам найти издателя? Раньше было проще или нет?
Ю.М.: Нынешние условия для молодых команд близки к тепличным. Есть большое количество издателей в России. С

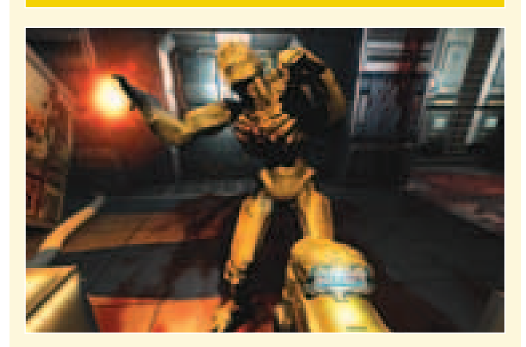
«1С» представляет: «Вторая Мировая».







ПРИЗАDOOМАЛИСЬ



Одним из главных для любителей компьютерных игр заявлений, сделанных компанией **«1С»** в 2004г., стало объявление о подписании контракта с компанией **Activision** на издание на территории России игры ***Doom 3***. Что немаловажно – на рынок поступит полностью переведенная версия, которая будет продаваться в экономической jewel-упаковке. На момент сдачи этого номера в печать, точной информации о дате появления игры в продаже нам получить не удалось. С нетерпением ожидаем выхода локализованной версии.



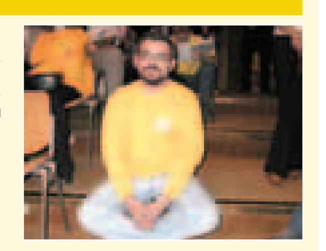
После тяжелого рабочего дня не грех и отдохнуть.



ИДУ НА «ТЫ»

PC ИГРЫ: Правда ли, что «1С» присущ демократический дух, что многие подчиненные общаются с вами на «ты»?

Ю.М.: В «1С» почти все на «ты». Хотя уже появляются сотрудники, упорно обращающиеся ко мне на «вы». Я пугаюсь.



ними можно намного легче договориться, чем с американскими, например. А вот раньше нужно было в поисках издателя уныло бродить по иностранным выставкам. На это мог уйти не один год.

PC ИГРЫ: Через несколько лет условия так и останутся «тепличными»? Или наблюдается какая-то иная тенденция?

Ю.М.: Наличие в стране локальных издателей приводит к тому, что разработчику проще найти своего потребителя (и деньги, в результате). Поэтому в странах с сильными дистрибуторскими сетями, в странах с сильными местными издателями разработчикам будет легче работать.

PC ИГРЫ: Что нужно сделать молодой команде разработчиков, чтобы у них появился хотя бы призрачной шанс заинтересовать крупного издателя?

Ю.М.: Все очень просто – сделать качественный продукт.

PC ИГРЫ: Оказался ли 2004г. более плодотворным для «1С», нежели 2003-й?

Ю.М.: Посмотрим, когда год закончится. Пока продажи очень высокие, примерно в два раза выше прошлогодних.

PC ИГРЫ: Каковы планы вашей компании на будущий год? Может, в очередной раз повергните всех в шок изданием игры уровня *Doom 3* или выпуском отличных игр собственного производства?

Ю.М.: Планов много. Обо всем узнаете, когда придет время.

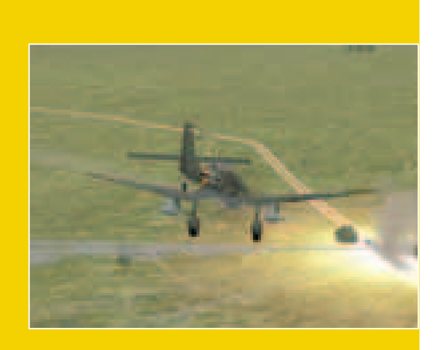
PC ИГРЫ: На прошедшей КРИ вам удалось победить сразу в нескольких номинациях. Вы ожидали, что станете первым в номинациях «Приз от индустрии КРИ 2004», «Приз от прессы КРИ 2004»?

Ю.М.: Нет, не ожидал. При этом я понимал, что, в принципе, достоин приза «От индустрии» и когда-нибудь,

«1С» представляет: «ИЛ-2 Штурмовик: Забытые Сражения»...









возможно, его получу. Пусть не в этом году, не в следующем, но получу. А вот приз «От прессы» стал для меня абсолютно неожиданным сюрпризом. Большой симпатии прессы к своей персоне я раньше не замечал.

PC ИГРЫ: Как вы любите отдыхать? Есть ли у вас хобби? Если да, какое?
Ю.М.: Если появляется возможность, стараюсь поспать. Хобби было раньше – занимался горным туризмом и скалолазанием. Сейчас, если есть неделя отпуска, стараюсь неделю спать.

PC ИГРЫ: Можете ли вы назвать самое главное событие в вашей жизни? Или оно еще впереди?
Ю.М.: Легко могу. Главным событием было рождение дочери. Зовут Ириной.

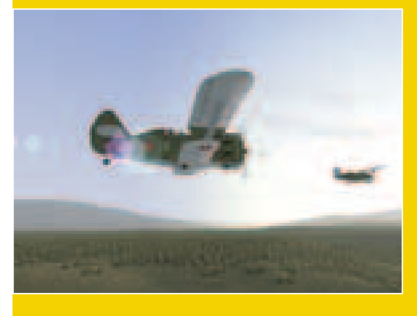
PC ИГРЫ: Как вы считаете, какой из рынков (игры для консолей и игры для PC) будет доминировать в России в ближайшие пять лет?
Ю.М.: Уверен, что PC.

PC ИГРЫ: В мире?
Ю.М.: Консоли, разумеется.

PC ИГРЫ: Кем вы мечтали стать в детстве? Воплотилась ли ваша мечта в реальность (хотя бы частично)?
Ю.М.: В раннем детстве хотел стать военным. В институте решил, что нужно либо заниматься компьютерными играми, либо туризмом. Игры победили.

PC ИГРЫ: Сейчас не жалеете, что тогда выбрали игры? Туризм ведь тоже выгодное направление.
Ю.М.: Сейчас я занимаюсь любимым делом.
Выгодность направления – очень важный вопрос. Выгодных бизнесов очень много. Список не ограничивается только играми или туризмом. Но отвечал я на вопрос о детской мечте. Странно мечтать, опираясь на вопросы выгоды. Для меня, по крайней мере, странно.

Лучший авиасимулятор в мире!



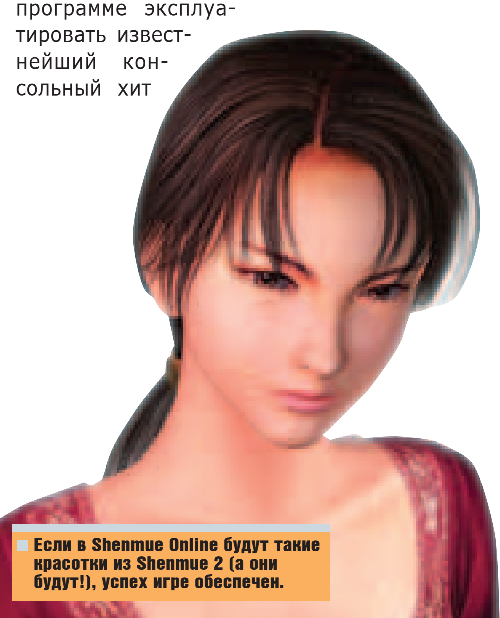


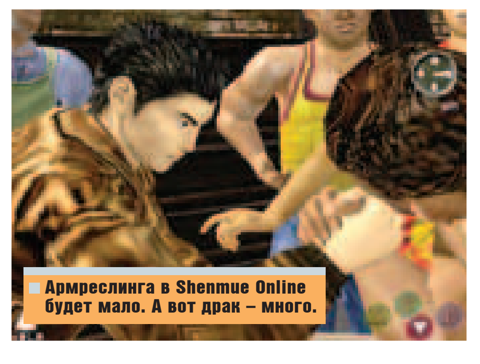
Текст: Николай Питерский, Иван Гусев

SHENMUE УХОДИТ В ОНЛАЙН

Не секрет, что за онлайном – будущее игр, и рынок MMORPG по-прежнему чрезвычайно привлекателен и для разработчиков, и для издателей. Правда, цена ошибки здесь очень высока, ведь разработка качественного глобального многопользовательского проекта стоит несколько миллионов (а то и десятков миллионов) долларов. Как снизить риски? Желательно взять культовую вселенную и на ее основе состряпать игру, завлекая таким образом в онлайновые сети еще и фанатов оригинала. За примером далеко ходить не надо – вспомните ***Final Fantasy XI***.

Корпорация **SEGA** и корейская студия **JC Entertainment** (известная по разработке MMORPG ***Redmoon***) прекрасно знают эти прописные истины и четко следуют формуле успеха. Партнеры собираются по полной программе эксплуатировать известнейший консольный хит

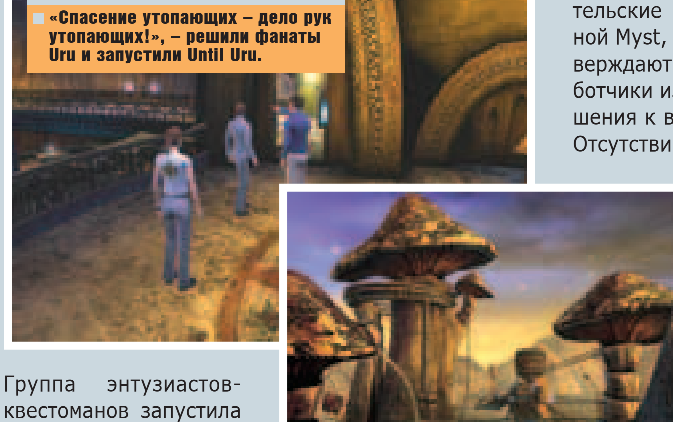

Если в Shenmue Online будут такие красотки из Shenmue 2 (а они будут!), успех игре обеспечен.


Армреслинга в Shenmue Online будет мало. А вот драк – много.

Shenmue, первая и вторая часть которого вышли соответственно в 1999 и 2001 годах на **Dreamcast**. Действие ***Shenmue Online*** (именно так называется новый проект) происходит в Китае (в том числе и в Гонконге) 1980-х годов. Игрокам предстоит изучить искусство кун-фу, обрести сверхъестественные способности и... дальше сами знаете.

Хотя разработка поручена сторонней компании, процесс создания онлайновой Action/RPG, выходящей под маркой Shenmue, контролирует отец серии – легендарный продюсер **Ю Сузуки** (Yu Suzuki), ответственный также за такие консольные хиты, как ***Virtua Fighter*** и ***F355 Challenge***. Внушает надежду на качественную реализацию и сумма, которую планируется потратить на проект, – более 25 миллионов долларов. Уже в этом году стартует закрытое тестирование, на начало 2005-го намечен запуск открытой бета-версии, а весной игра должна уже поступить в продажу. К сожалению, о европейском и американском релизах пока ничего не известно. Но, принимая во внимание сложившуюся практику, анонсы не заставят себя долго ждать. Ведь поклонники Shenmue живут по всему миру!

ВОЗРОЖДЕНИЕ URU LIVE


«Спасение утопающих – дело рук утопающих!», – решили фанаты Uru и запустили Until Uru.

Любишь Uru, люби и грибочки.

Группа энтузиастов-квестоманов запустила проект ***Until Uru***, возрождающий онлайновый режим ***Uru: Ages Beyond Myst***. Напомним, в начале этого года компания **Ubisoft**, не удовлетворенная низкой активностью подписчиков и, соответственно, хилой финансовой отдачей, отключила многопользовательские сервера. Поклонники вселенной Myst, ответственные за Until Uru, утверждают, что ни издатель, ни разработчики из **Cyan Worlds** не имеют отношения к восставшему из пепла сервису. Отсутствие официальной поддержки неизбежно несет за собой всяческие неприятности. Данный случай – не исключение. Во-первых, клиент содержит все ошибки оригинальной Uru: Ages Beyond Myst. Во-вторых, не стоит ожидать каких-либо обновлений и патчей... Плачевно! Однако если ты все же хочешь пообщаться с живыми людьми в великолепных «мистовых» декорациях, отправляйся на ***http://plasma.cyan-worlds.com***.

Рогоносцы из Guild Wars отдыхают до 2005 года.

Компания **NCsoft** официально признала, что релизы онлайновых RPG ***Guild Wars*** и ***Tabula Rasa*** отложены. Проект от экс-сотрудников **Blizzard** появится в первом полугодии 2005-го, а новая игра Ричарда Гэрриота и вовсе попадает в магазины лишь во второй половине будущего года. Параллельно представители NCsoft похвастались финансовыми результатами второго квартала 2004 года. Доход составил 71.98 миллионов долларов, а валовая прибыль – 45.21 миллионов. Неплохие показатели, верно?

Скоро участникам Lineage составят компанию участники других корейских MMORPG.

Южнокорейская компания **Webzen** с гордостью сообщила о заключении соглашения с композитором **Говардом Шором** (Howard Shore), и теперь стало известно, кто напишет саундтрек к MMORPG ***SUN: Soul of the Ultimate Nation***. Напомним, что Шор отхватил аж три «Оскара» за музыку к кинотрилогии **«Властелин Колец»**. О южнокорейском проекте мало информации – представители Webzen грозятся предоставить ее в начале 2005 года. Кстати, композиции к игре корейцы собираются издать в виде отдельного альбома. Прогнозируемый шаг!

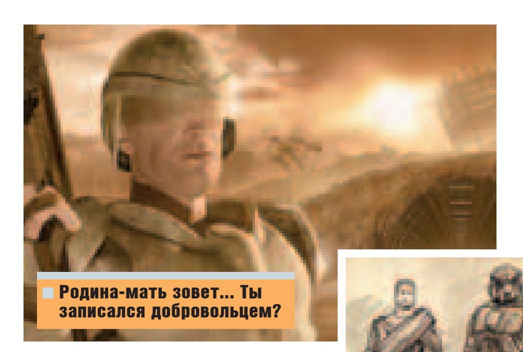
ВТОРАЯ ЖИЗНЬ ASHERON'S CALL


Хочешь встретиться с таким «красавцем»? Asheron's Call ждет тебя.

Удивительные все-таки метаморфозы происходят с ***Asheron's Call***. Компания **Turbine Entertainment**, выкупив у **Microsoft** права на свою онлайновую вселенную, с удвоенной энергией принялась развивать одновременно и первую и вторую часть любимой MMORPG. Вот бы еще на это обратили внимание функционеры из **Electronic Arts**, с маниакальным упорством замораживающие разработку сиквелов ***Ultima Online***. Но вернемся к нашим баранам. Уже весной 2005 года первый Asheron's Call обзаведется новым аддоном ***Throne of Destiny***. В списке новшеств фигурируют такие обязательные элементы, как новые уникальные вещи, увеличенный аж до 275 уровня Level Cap, дополнительная играбельная раса Viamontian, неисследованные земли на севере Дерета (North of Dereth), а также свеженькие монстры, квесты и прочая, прочая... Самое интересное, что проект заиграет новыми красками: ведь разработчики перерисуют более 5000 текстур и перейдут с набивших оскомину 16 бит на полноценные 32. Движок Asheron's Call освоит DirectX 9 и затребует 16-мегабайтный 3D-ускоритель. Досконально изучить все подробности грядущего фанатского счастья можно на сайте ***http://ac.turbinegames.com***, скачав соответствующую презентацию.

Железный Дровосек перебрался в онлайн.

АКАПУЛЬКОПСИС НАУ

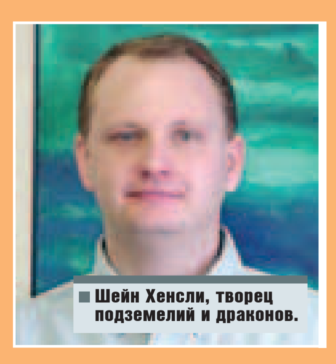

Родина-мать зовет... Ты записался добровольцем?

«Нет-нет, мы не клоны персонажей из Star Wars. Мы их двоюродные братья!».

Видимо, кроме апокалипсиса для сюжета научно-фантастической MMORPG больше ничего не подходит. Вот и парни из **Smiling Gator Productions** пошли по проторенной дорожке и анонсировали онлайновую игру ***Twilight War: After the Fall***, балансирующую на грани между RPG и FPS (хотя сами разработчики определяют жанр своего творения, как XORG – Extreme Online Roleplaying Game).

Человечество, как всегда, не смогло избежать ядерной и, в дополнение к ней, биологической войны. Правда, сразу после катастрофы боевой пыл угас, а выжившие пришли к миру и согласию. Даже начали строить далеко идущие планы по колонизации солнечной системы. Не тут-то было! Все карты спутал десант воинствующей инопланетной расы Skel. Разразившуюся войну назвали Doomsday War. Человечеству удалось отбиться и даже взять верх над врагами в безвоздушном пространстве, где корабль землян Nemesis разгромил флот чужих. Однако это была пиррова победа. Массивные корабли упали в Атлантический океан, что вызвало смещение ледяного покрова, землетрясения, вулканические извержения по всему миру и резкое изменение экологии. Действие игры разворачивается спустя 200 лет после того страшного дня в мире, населенном людьми и мутантами, отчаянно борющимися за существование...

Чисто технически игра соответствует главным канонам MMORPG с той лишь поправкой, что динамика геймплея здорово напоминает FPS. В наличии умения, развивать которые надо посредством их регулярного использования, PvP-баталии, индивидуальные миссии, вьючные животные и разнообразная техника. Быть может, не слишком оригинально, но подкупает вдумчивый подход разработчиков к реализации каждого элемента. Не совсем понятно, будет ли проект отвечать современным графическим стандартам, поскольку скриншотами создатели решили нас пока не баловать. Впрочем, скоро они появится на официальной сайте – ***http://www.twilightwar.com***. Заглядывай туда почаще!


Шейн Хенсли, творец подземелий и драконов.

Компания **NCsoft** никак не может успокоиться. Она продолжает привлекать под свои флаги новых знаменитостей. На сей раз к команде, работающей над адд-оном ***City of Villains*** к MMORPG ***City of Heroes***, присоединились **Дэвид Кук** (David «Zeb» Cook) и **Шейн Хенсли** (Shane Hensley). Что интересно, оба ветерана долгое время трудились в индустрии настольных игр. Первый 15 лет проработал в **TSR Inc.** и написал немало произведений, посвященных миру ***Dungeons & Dragons***. Второй основал «широко известную в узких кругах настольщиков» компанию **Pinnacle Entertainment Group** и принял деятельное участие в создании ролевой игры ***Deadlands***. На новом месте работы Дэйв Кук будет выполнять функции ведущего дизайнера, а Шейн Хенсли ведущего же сценариста.


Идет игра на раздевание.

Фанаты статистики из **The NPD Group** провели масштабное исследование среди владельцев персональных компьютеров, **PS 2** и **Xbox** с доступом в интернет и пришли к неожиданному выводу. Оказывается, консольщики не торопятся осваивать онлайновые просторы. В то время как «писишники» проводят до 60 процентов своего игрового времени в онлайне, приставочники отдают предпочтение оффлайну. Кстати, многопользовательские игры пришлись по душе слабому полу – согласно результатам исследования, в онлайне дамы составляют 47 процентов от общей геймерской массы.

Каждого из нас иногда одолевает ностальгия. Мы боремся с ней (или наслаждаемся ей) собственными методами. Кто-то звонит школьным друзьям: «Давайте встретимся!», кто-то включает затертую до дыр кассету группы «Кар-мэн» и распевает: «Лондон, гуд бай, у-у-у-у-у...». Что касается геймеров, то они заново проходят ***Another World***, ***King's Quest*** или ***The Monkey Island***.
Для тех, кто по-прежнему скучает по классике, в нашем журнале есть рубрика «Ретро». Однако одними рассказами о шедеврах прошлых лет сыт не будешь. Ветераны хотят снова посетить знакомые миры, да и тем, у кого игровой стаж невелик, не помешает сходить на экскурсию. Так что вот вам всем подборка сайтов, посвященных старым добрым играм. Распишитесь в получении.

текст: Иван "Nemezido" Гусев

ПРОВЕРКА ВРЕМЕНЕМ

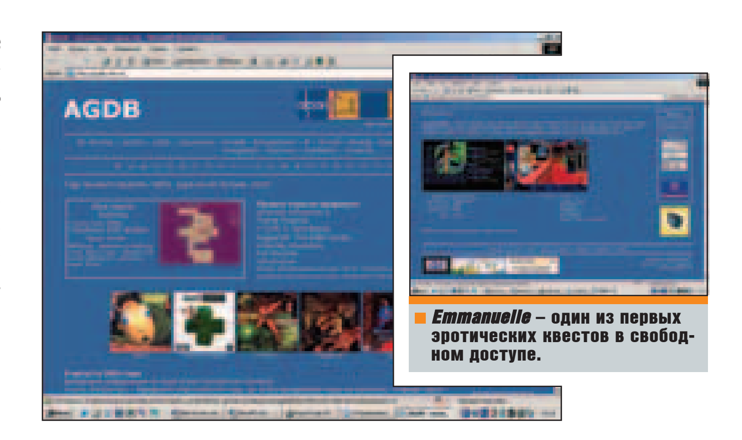
КЛАССИКОВ НУЖНО ЗНАТЬ В ЛИЦО

БУДЬ, КАК ДОМА, ПУТНИК

http://agdb.net.ru/

«Рад приветствовать тебя, одинокий путник сети!» – такими словами встречает тебя сайт. Что ж, для твоего отдыха созданы комфортные условия. Сайт выглядит достаточно невзрачно, но свое дело знает и предлагает старые игры всех возможных жанров: шутеры, аркады, спортивные симуляторы, и игры для взрослых (в большом количестве). Здесь ты сможешь, к примеру, скачать ***Day of the Tentacle***, легендарный квест 1993 года от **LucasArts**. В свое время ее на 15 дискетках таскали, а теперь можно достать из сети одним кликом.
На сайте по каждой выставленной игре есть обзор, отзывы, секреты и даже... системные требования. Как тебе такое: процессор: 80286, система: DOS 4.0 – 6.22, память: 2 Mb, видео: VGA? Потянет?

Дизайн: 3
Полезность: 4
Оценка: 4



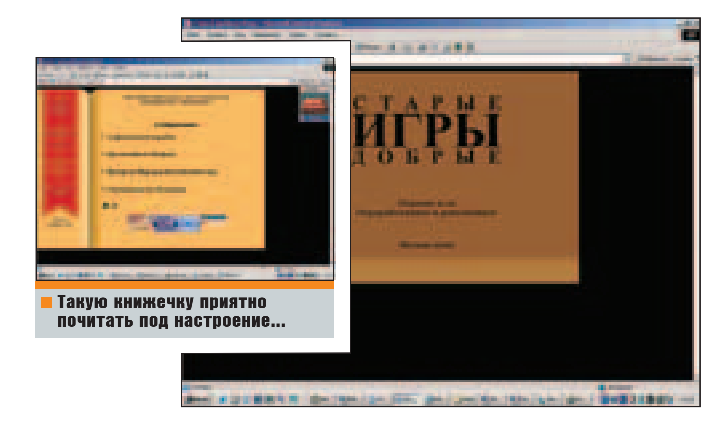
Emmanuelle **– один из первых эротических квестов в свободном доступе.**

СТАРЫЕ И ОЧЕНЬ ДОБРЫЕ

http://oldies.narod.ru

Теперь ознакомься с фолиантом «Старые добрые игры», издание второе, переработанное и дополненное. Симпатичный сайтик, дизайном напоминающий книгу. Правда, читать, по большому счету, нечего. Зато игр хватает. К примеру, можешь ознакомиться с ***Fatman*** 1989 года рождения, папашей ***Mortal Kombat***'а. Есть сортировка по компаниям-издателям. Очень удобно.
На форуме сайта пустовато, но, если задать вопрос, тебе ответят. Один бедолага попросил подсказать название игры, где расставляешь предметы, а затем, при нажатии кнопки, они падают, взрываются, взаимодействуют друг с другом. Кто знает ответ? Правильно – ***The Incredible Machine***.

Дизайн: 4
Полезность: 3
Оценка: 3

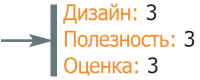


Такую книжечку приятно почитать под настроение...

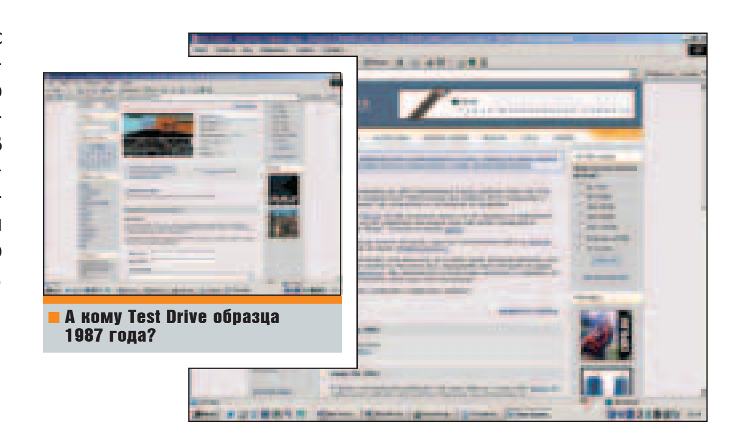
ВЕЛИКИЙ И УЖАСНЫЙ DOS

http://www.dosgames.ru/

Создатели данного сайта видят свою священную миссию в излечении тебя от ностальгии. Правда, «лекарств» в аптеке не слишком много. Зато имеются все хиты прошлых лет: и ***Wolfenstein 3D***, и ***Need For Speed***, и ***UFO: Enemy Unknown***, и ***Doom***, и ***Dune 2*** и первый ***Tomb Raider*** (уверяю тебя, в 1996 году грудь у **Лары Крофт** (Lara Croft) была гораздо меньше, чем сейчас). Есть здесь и небольшое количество чит-кодов. Впрочем, все недостатки с лихвой компенсируются отменным форумом. Особенно рекомендуем разделы: «Ностальгия» и «Найти игру». В первом ты вдоволь наговоришься с понимающими людьми о былых временах, а при помощи второго с легкостью найдешь нужную тебе игру. Пользуйся на здоровье.



Дизайн: 3
Полезность: 3
Оценка: 3

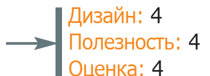


А кому Test Drive образца 1987 года?

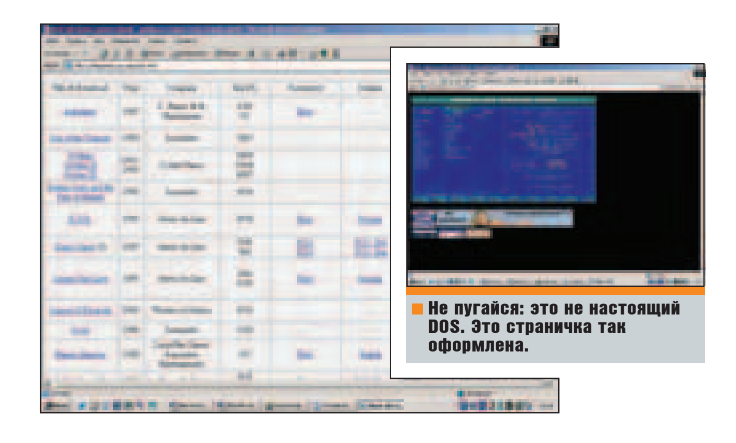
ПОЛНАЯ ИСТОРИЯ ИГР

http://oldgames.zp.ua/default.htm

Украинский сайт с приятным дизайном, стилизованным под «командира Нортона», предлагает тех же щей, что и другие сайты, посвященные старым играм, только гуще: 125 мегабайт чистой радости. Учитывая, что размер средней игры пятнадцать лет назад, не превышал 500 килобайт, сам понимаешь, сколько игр хранится здесь. В обширном статейном архиве ты найдешь «ЧаВо» по старым играм, книгу по правилам ***D&D*** и даже историю компьютерных игр. Например, знаешь ли ты, что в далеком 1961 году впервые родилась компьютерная игра под названием ***SpaceWar***? Единственный недостаток сайта – он давно не обновлялся. Хотя разве нужны обновления, если речь идет о старых играх?



Дизайн: 4
Полезность: 4
Оценка: 4



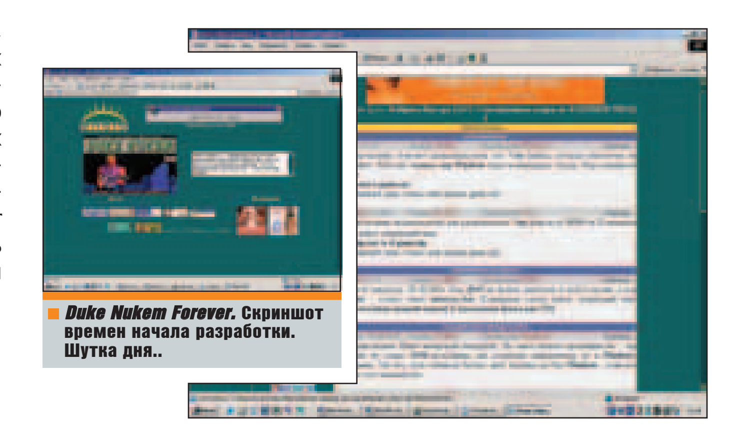
Не пугайся: это не настоящий DOS. Это страничка так оформлена.

DIGGER ЕЩЕ И СТРЕЛЯЕТ?

http://ensis.boom.ru/

Дизайн у сайта никудышный, зато предельно простой: вот тебе список игр, который у нас есть и делай, что угодно. На страничке представлены как старые компьютерные, так и приставочные игры (необходимый эмулятор прилагается). Среди приставочных хитов имеются и ***Donkey Kong***, и ***Super Contra***, и – куда же без легендарного персонажа – многочисленные реинкарнации Марио. В компьютерном разделе негусто, однако, не без просветов. Взять ***Predator 2***, так это, по сути, предок всех нынешних ***Moorhuhn***'ов. Есть и 76-килобайтный ***Digger*** – тот самый, о котором в интернете до сих пор раздаются охи и ахи: «Играли с дискет пять с четвертью. Да как играли! Digger был пройден до конца, и лишь потом мы узнали, что он еще и стрелять умеет!».

Дизайн: 2
Полезность: 3
Оценка: 3



Duke Nukem Forever. Скриншот времен начала разработки. Шутка дня..

Нелегко быть геймером. Каждый непосвященный норовит тебя обидеть. Взять, к примеру, родителей. Как заладят: «Ну что ты пялишься в компьютер! Маньяк какой-то! Зрение скоро совсем посадишь!» Да и медики не отстают. То угрожают туннельным синдромом запястья, то с помощью сомнительных исследований доказывают, что компьютерные игры способствуют ожирению. Впрочем, есть и свет в конце туннеля. Научно доказано: смех продлевает жизнь (в том числе интимную), устраняет усталость и укрепляет иммунную систему. Заботясь о твоем здоровье, самый правильный журнал о компьютерных играх подготовил специальную подборку флэш-забав, наслаждаясь которыми, ты просто не сможешь не улыбнуться.

Текст: Иван "Nemezido" Гусев

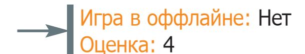
ИГРЫ ДЛЯ МЫШЦ РТА

Если ты не рассмеешься, мы вернем тебе деньги за потраченный траффик

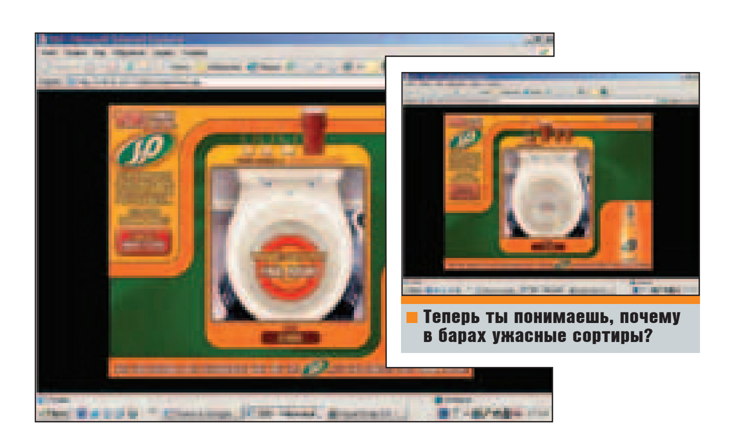
J20

http://195.92.224.73/j20/content/host.asp

Ты когда-нибудь пробовал безалкогольный напиток J20? Нет? Не ты один. А вот игру, созданную для рекламы данного продукта (не пейте пиво, пейте J2O), пробуй хоть прямо сейчас. Ее можно охарактеризовать как «симулятор справления малой нужды в состоянии легкого (это сначала) алкогольного опьянения». Стоя перед унитазом, нужно аккуратно помочиться, не забрызгав все вокруг, в том числе собственные ботинки, которые, как известно, должны быть всегда чистыми. Если после первого бокала ты уверенно справляешься с поставленной целью, то после четвертого уже не являешься хозяином собственных рук, а попасть в унитаз не проще, чем пройти ***Far Cry*** с одним пистолетом. Так что ежедневно тренируйся – в жизни пригодиться.



Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4



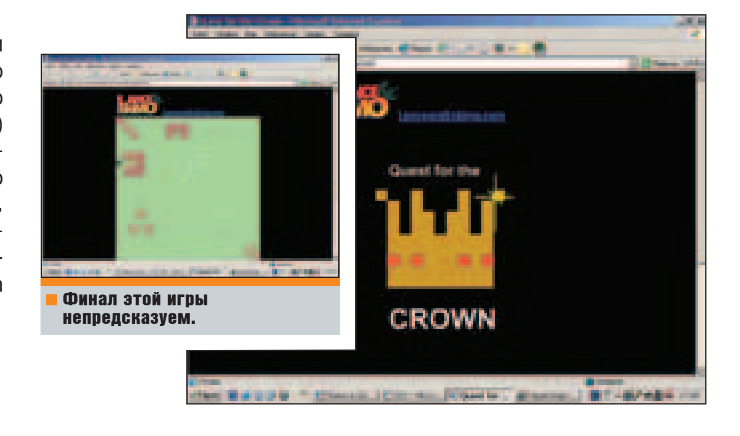
Теперь ты понимаешь, почему в барах ужасные сортиры?

QUEST FOR THE CROWN

http://www.lanceandeskimo.com/flash/quest.html

Quest for the Crown – это даже не игра, а шутка в чистом виде. Разоблачать ее детали было бы слишком несправедливо по отношению к тебе, поэтому обойдемся без спойлеров. Расскажем только сюжет: давным-давно, когда Землю населяли исключительно бесстрашные герои, один нехороший товарищ, именуемый лордом Нонсач похитил некую корону и спрятал ее в некоем замке. Все кругом уверяют, что поиски короны сулят исключительно смерть от цирроза печени, но один герой (естественно, ты) решился рискнуть собственным здоровьем. Но это только присказка, сама игра впереди. Напоследок заметим, что титры Quest for the Crown немногим короче, чем титры фильма «Титаник».

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4



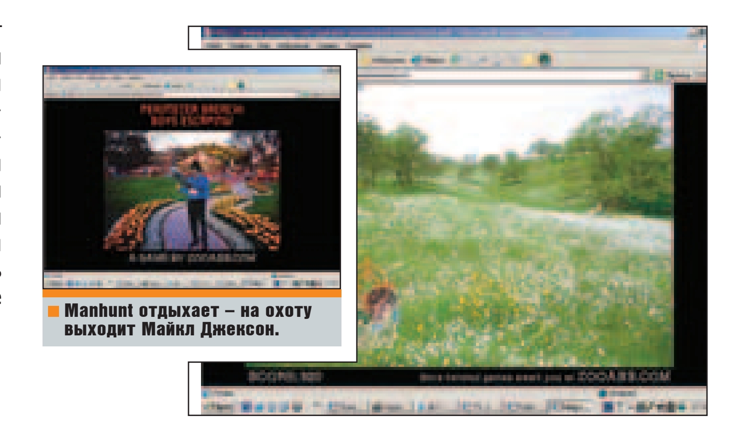
Финал этой игры непредсказуем.

ESCAPE FROM NEVERLAND

http://www.zooass.com/games/neverland/neverland.swf

Для тех, кто не в курсе, «Неверлэндом» называется ранчо **Майкла Джексона** (Michael Jackson), куда отец всех детей мира любил приглашать мальчуганов в возрасте 10-12 лет. О том, чем Король-Попа занимался там с ними, известно только Богу и суду (будем надеяться, что известно). В любом случае, согласно условиям игры ***«Побег из Неверлэнда»***, детям на ранчо не нравится (наверное, достало пение Джексона), и они со всех ног улепетывают прочь. Певец вооружается грозным ружьем, стреляющим сеткой, и начинает отлов беглецов. Игровой процесс незатейлив. Первые пять уровней проходятся легко, но затем наступает ночь, включается песня "Thriller" и Джексон продолжает отстреливать мальчуганов лишь при свете фонарика.

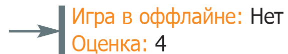
Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 3

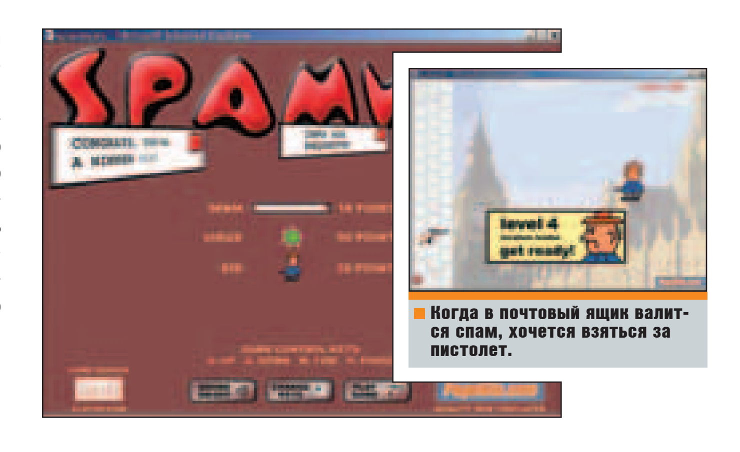

Manhunt отдыхает – на охоту выходит Майкл Джексон.

SPAMWARS

http://www.elated.com/spamwars/

Надеюсь, ты уже не раз звонил в «Центр американского английского» и понятным русским языком объяснял его любезным сотрудникам, что думаешь об их методах ведения рекламной компании. Если нет – звони немедленно: им очень важно знать твое мнение. А на досуге попрактикуйся в вечной борьбе со спамерами, используя флэш-развлечение ***Spamwars***. Условия игры просты: отстреливаешь письма со спамом и вирусами и пытаешься прикончить проворного спамера Сида. Чуть замедлишься – и вот уже тебе пришло сообщение с темой «Перешли это письмо 10 знакомым, не то твои мозги взорвутся в следующий четверг» или «Научись соблазнять женщин, используя приемы джедаев». Гамовер, друг, раньше надо было думать.


Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4



Когда в почтовый ящик валится спам, хочется взяться за пистолет.

WARTHOG LAUNCH

http://nikon.bungie.org/misc/warthog_launch/

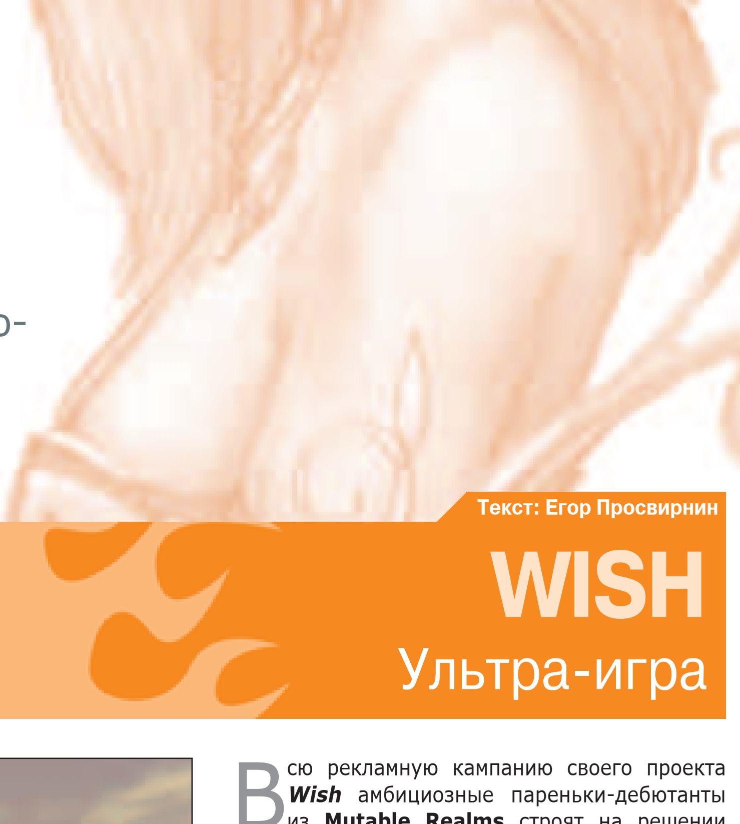
Warthog Launch – смешная и увлекательная головоломка, явный фаворит нашей сегодняшней пятерки флэш-игр. Используя военный джип, надо уничтожать инопланетных захватчиков, чем-то напоминающих летающих слонов. Однако убивать их ты будешь не из банального пулемета (разве кого-то этим сегодня удивишь?), а... взрывая собственный джип. Необходимо верно рассчитать силу взрыва, насыпать гранаты под нужное колесо, дабы задать угол полета машины, и только после всех приготовлений зажигать запал. Количество врагов постоянно растет, сбивать их становится все сложнее и интереснее. Я уверен, – ты даже представить себе не мог, что джип способен летать по таким замысловатым траекториям.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 5



В воздухе не фрисби, а армейский джип.

Порой виртуальная действительность генерирует ситуации, эмоциональный накал которых может сравниться только с порнороманом средней руки. Скажем, проблема отдельных серверов в онлайновых ролевых играх. Вруны-разработчики обещают «огромный непрерывный мир», хотя на самом деле поместить сразу всех желающих в одну и ту же реальность они не могут. Вот и рассаживают игроков по отдельным серверам, на каждом из которых своя игра. Коллизии, возникающие при этом (новичок хочет на сервер к старому другу, а сервер-то уже и так переполнен играющими!), заставят посочувствовать даже самую черствую к чужим страданиям душу.

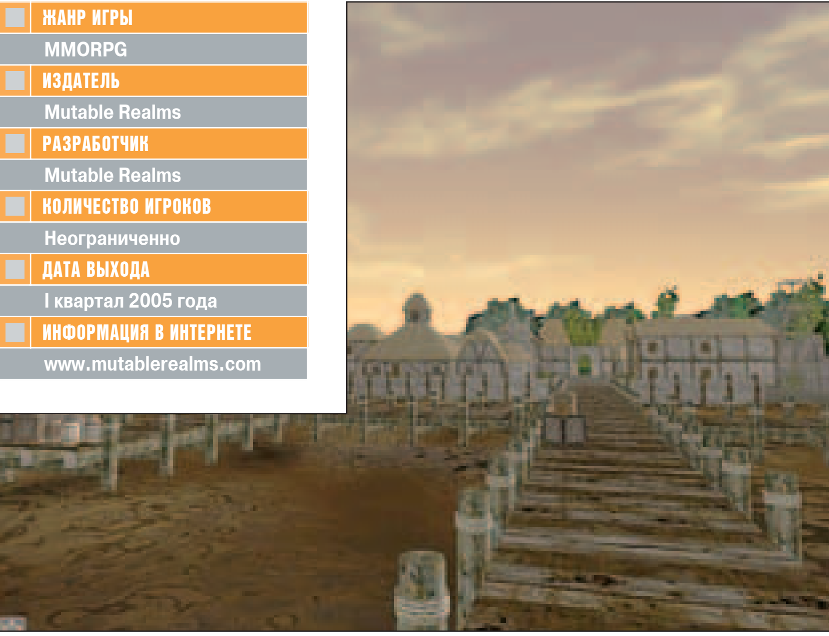


Текст: Егор Просвирнин

WISH

Ультра-игра

ЖАНР ИГРЫ	MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ	Mutable Realms
РАЗРАБОТЧИК	Mutable Realms
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Неограниченно
ДАТА ВЫХОДА	I квартал 2005 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.mutablerealms.com



Всю рекламную кампанию своего проекта ***Wish*** амбициозные пареньки-дебютанты из **Mutable Realms** строят на решении этой проблемы: дескать, у конкурентов всего лишь MMORPG, а у нас – Ultra MMORPG, в которой какие-либо заморочки с серверами отсутствуют в принципе. Мир для всех един, мир неделим, в мире одновременно могут находиться десятки тысяч игровых персонажей. Это, с одной стороны, очень радостно слышать (дожили!), с другой же, дорогая редакция жаждет узнать, что приключится в случае сбора хотя бы процентов десяти всех играющих в одном и том же месте. Еще один козырь в рукаве у Wish – так называемая «бесшовность» мира. Проще говоря, мир не делится на зоны (чем грешат другие производители онлайн-наркотиков), а представляет собой единое целое. Как писал поэт: «Хоть полсвета обойдешь, а «loading» не найдешь!». Нет в игре такой надписи, просто не завезли. Даже залезая в подземелье, подводный грот или вполне себе наземный замок, ты ни секунды не будешь созерцать мерзкого буквосочетания, превратившего жизнь сотен тысяч игроков в Ад.





ДОБУДЬ ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО КАМНЕЙ...

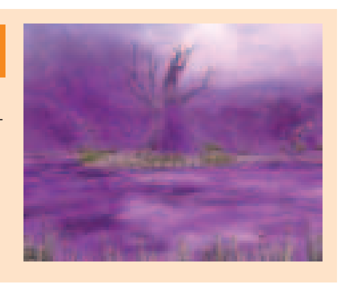
Ядро любой MMORPG составляет, конечно же, ролевая система. В Wish эта важнейшая игровая запчасть блещет сдержанной оригинальностью – все «уровни» отменены, вместо них введены навыки (в девичестве «skills»), которые полагается прокачивать путем их длительного использования. Как в твоем любимом ***Morrowind*** или нашей любимой ***Star Wars Galaxies***. Работать они будут точно так же, как и в перечисленных играх – без должного умения в обращении с, например, арбалетом, ты не сможешь пристрелить даже куропатку себе на обед, не говоря уже о более серьезных противниках. Количество максимально набираемых навыков ограничено, стать мастером на все руки, увы и ах, не позволят совершенно. Еще одна новость касается столь любимой многими (да что уж там таить – всеми) «прокачки». Отныне это занятие будет осложнено отсутствием респаунов. Если ты вырезаешь лагерь разбойников, то вырезаешь окончательно, ближайшие пару тысяч лет они здесь точно не появятся. Но на другом конце карты в это же время с неба свалится пачка гоблинов – для «балансу». Придавая некую реалистичность игровому процессу (где ты видел самозарождающихся разбойников, верно?), эта новинка, в свою очередь, замедляет темпы развития персонажа, заставляя больше времени проводить в игре. Больше времени в игре – больше денег разработчикам. Видимо, это главная причина при принятии таких «нововведений».

КОМУ ДРАКОНОВ?

Зато вдоволь нагонявшиеся за монстрами игроки смогут отвести душу на динамических квестах. Создателей, видишь ли, совершенно не устраивает ситуация, когда игроки лезут на подприлавочный сайт в интернете и читают там описания всех игровых заданий. Они хотят разнообразить нашу с тобой жизнь, не дав заскучать при выполнении типовых приключений. Для этого в штат компании введено несколько десятков game

FROM THE MAKERS OF

Mutable Realms – это новички в игровом бизнесе, и ***Wish*** является их дебютным проектом. Небольшая компания частично расположена в Хантсвилле (Штат Алабама, США), частично – в Галифаксе, Канада. Небольшой коллектив команда компенсирует сотрудничеством с такими известными компаниями, как **ZeroC** (помогает с технической экспертизой), **NDL** (предоставляет графический движок), **IDV** (еще одна экспертиза) и отечественной **«Акеллой»**.



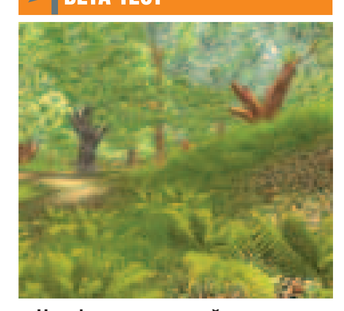





Дяденька, не бейте!


Стоять! Природоохранная инспекция!

БЕТА-ТЕСТ



На официальном сайте игры по адресу www.mutablerealms.com открыт прием заявок от желающих стать тестерами второй бета-версии. Заполняй анкету, подписывай кровью договор и садись ждать осень-2004, благо, томиться желанием осталось совсем недолго.

master'ов, которые целыми днями и ночами будут придумывать квесты, создавая их буквально на лету. Для ускорения, перестройки и гласности им выдадут стандартные квестовые шаблоны типа «пойди, принеси, подай», а они будут расставлять лишь запятые, каждый раз радуя дорогих телезрителей новыми сочетаниями. Главная цель всех героев останется, впрочем, неизменной – необходимо победить Большого Злого Дракона, который наводит разврат и ужас на скромные хаты местных обывателей, выжигая местность, вытаптывая посевы и тайком плюя в чай. Дракона завезли одного на всех, поэтому в одиночку что-то сделать со зверюгой – нереально. Чует мое сердце, что борьба с этим забавным зверьком будет вестись вплоть до закрытия проекта по морально-этическим причинам.

КАК-ТО РАЗ БЛАГОРОДНЫЕ ДОНЫ

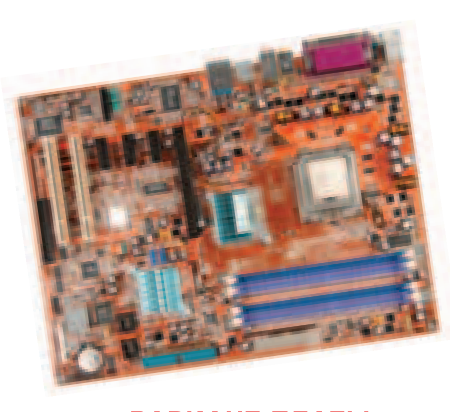
Тем, кто не желает вступать на скользкую тропу борьбы с драконом, уготована иная судьба – тотальное вырезание себе подобных. Реализовано это будет в лучших плюшевых традициях – на оружии у всех и каждого стоят предохранители, которые не позволят резать всех и вся. Снять их можно несколькими путями. Поднабрав силенок, ты вполне способен напасть на мирный NPC'шный караван, перерезать торговцев и скрыться с мешками соли и сахара в придорожных кустах. Выжившие после нападения коммерсанты автоматически обратятся к ближайшим поборникам добра и справедливости, которые объявят тебя вне закона, открыв тем самым твою глотку для перерезания всем встречным-поперечным. Второй путь куда более интересен – ты вступаешь в банду игроков, банда захватывает первый попавшийся город (всего их будет около двухсот) и объявляет себя Великим Домом, который, в свою очередь, может объявить войну другому Великому Дому и пойти козлить на вражьи огороды. Короче говоря, самая обычная guild war, только называется красиво и доступна не каждому желающему. Как нам только что сообщили телеграммой-молнией, в коробке с игрой будет также находиться специальная палочка, чтобы погрызть – на случай, если противник предложение о войне отклонит.

ФИНИТА ЛЯ КОМЕДИЯ

Единственное «но» – выглядит все вышеописанное довольно неоднозначно. Возможно, граждане отдыхающие смогут разглядеть на скриншотах что-то, что удовлетворит их эстетическое мировосприятие, однако ваш покорный ничего, достойного джентльмена, так увидеть и не смог. Слава Богу, игре есть, чем еще хвастаться.


Карлсон и Фрекен-Бок.

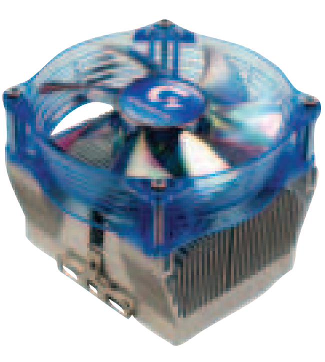

У товарищей случился приход.



ВАРИАНТ ПЛАТЫ НА I915 ОТ ABIT

Известнейшая тайваньская компания **ABIT** не могла пропустить столь значимое событие, как выпуск нового поколения системных чипсетов *i915/i925*, и представила на суд пользователей несколько вариантов материнских плат на их основе. ***ABIT AG8*** построена на младшем *i915*, но, как говорится, «нафаршированна по-полной». Она обладает процессорным разъемом формата *Socket 775*, одним посадочным местом для *PCI Express X16* и четырьмя слотами *DIMM*, поддерживающими установку модулей стандарта *DDR-2*. Но главное достоинство AG8 кроется не в технических характеристиках, а в интегрированном программном обеспечении под названием *µGuru*. Эта фирменная разработка позволяет даже начинающему пользователю за считанные минуты перепрошить **BIOS**, внести изменения в системные параметры компьютера и попробовать разогнать процессор. Причем отдельного внимания заслуживает функция *AutoDrive*, которая умеет самостоятельно изменять настройки частоты процессора и памяти в зависимости от текущей потребности. Разумеется, во время работы она постоянно следит за температурными датчиками, а в случае перегрева немедленно снижает частоту.

Так как основой этой модели является относительно недорогой чипсет i915, вряд ли ее цена будет выше $130-$140, несмотря на известное имя производителя и прекрасную комплектацию. Одним словом, это достойная современная материнская плата для платформы **Intel**.



GIGABYTE РАСЩИРЯЕТ СЕМЕЙСТВО КУЛЕРОВ

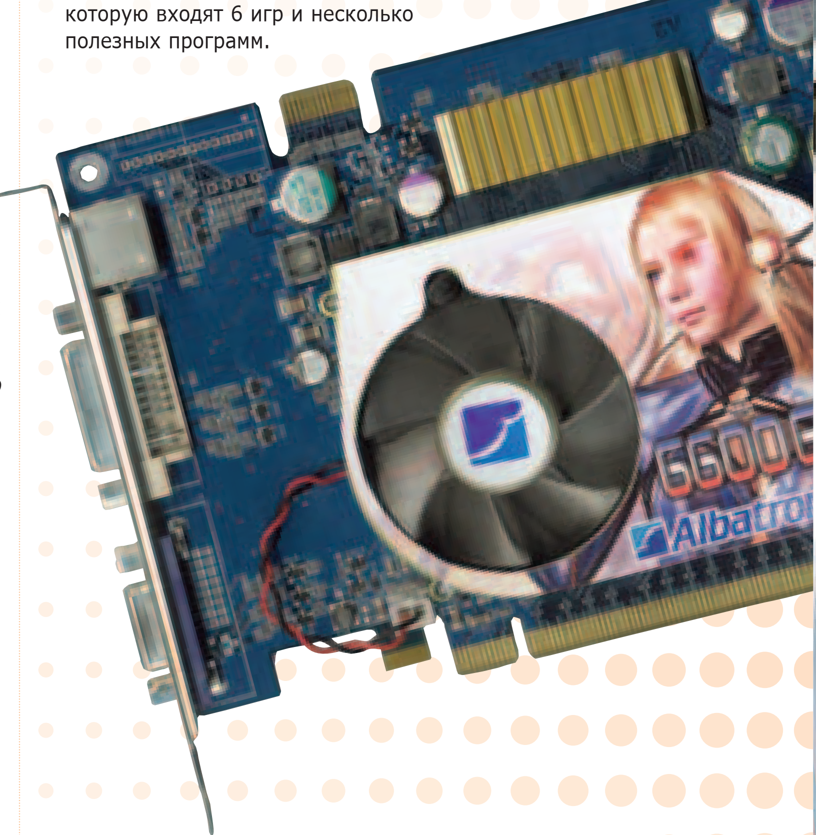
После более чем успешного выхода на рынок первых кулеров серии *3D Cooler*, тайваньская компания **Gigabyte** выпустила еще несколько новых интересных моделей. Продвинутым пользователям и оверклокерам будет предложен ***3D Rocket Cooler-Pro***, максимальная частота вращения которого составляет 4000 об/мин. Новинка имеет универсальный крепеж, который подходит абсолютно ко всем современным типам процессорных разъемов: *LGA775*, *Socket 462*, *478*, *939*, *940*. Если нет необходимости в экстремальном охлаждении, то количество оборотов легко можно снизить, благо в комплекте поставляется удобный регулятор, крепящийся во внешнем 3.5-дюймовом разъеме на системном блоке.

Не забыты и начинающие пользователи: в скором времени в продаже появится модель ***Neon Cooler 7***, обладающая весьма привлекательной ценой, но качеством существенно превосходящая безызвестные китайские поделки. Чуть дороже обойдется ***Neon Cooler 7 BL***, снабженный ярким светодиодом. Ну и, наконец, самая дорогая модель в этой серии – ***Neon Cooler 7 Pro***, в комплекте с которой поставляется фирменный регулятор оборотов.

Также стоит упомянуть уникальную конструкцию радиатора, который не только обеспечивает максимально быстрый отвод горячего воздуха от процессора, но и охлаждает близлежащие элементы материнской платы, в первую очередь – конденсаторы, ведь их состояние непосредственно влияет на стабильность работы компьютера в целом.

ALBATRON ВПЕРЕДИ ВСЕХ

Одной из первых компаний, анонсировавших свои платы на основе чипа *GeForce 6600,* стала **Albatron**, объявившая о выпуске моделей ***PC6600/PC6600 GT***. Их отличает модифицированная система охлаждения чипа и памяти, а также богатая комплектация, в которую входят 6 игр и несколько полезных программ.



SAMSUNG БЬЕТ РЕКОРДЫ СКОРОСТИ

В скором времени ожидается появление в продаже новейшего привода ***Samsung TS-H5222***, поддерживающего 16-скоростную запись DVD+R дисков. Помимо этой выдающейся характеристики, новинка дружит с двухслойными болванками емкостью 8.5 Gb.





БЫСТРЫЙ ПРИВОД GIGABYTE

Компания **Gigabyte,** стремительно осваивающая новые для себя рынки, выпустила оптический DVD-RW привод *W1608A* с поддержкой 16-скоростной записи дисков стандарта DVD-R.



ИСКУССТВО ОТ BENQ

Компания **Benq** собирается порадовать любителей прекрасного новой моделью сканера ***5250C Limited Edition***, дизайн корпуса которого выполнен по мотивам картин французского художника Клода Моне.

ПРОИЗВОДИТЬ НОУТБУКИ В РОССИИ – ВЫГОДНО?

На одной из пресс-конференций, проведенных **Intel** в Москве, было сказано, что сектор мобильных компьютеров в ближайшем времени вырастет на 30%-50%, так что Россия сейчас может стать самым крупным рынком сбыта для мировых производителей ноутбуков. Однако российские компании не собираются делиться с иностранными конкурентами своим куском пирога. Ввязаться в конкурентную борьбу с зарубежными фирмами решила компания «**КИТ**», известный игрок российского ИТ-рынка. Недавно ею была анонсирована собственная линейка ноутбуков под названием ***Airbook***, которая первоначально будет представлена тремя моделями: ***Breeze 1555, Tornado 1557*** и ***Tsunami T210C.*** Breeze 1555 – мобильное, но в то же время высокопроизводительное решение для широкого спектра задач. Он оптимально подойдет в качестве замены настольного компьютера, так как выполнен на основе мощного процессора ***Pentium M*** 1.8 GHz. Tornado 1557 – практически аналогичная модель, но в качестве встроенного видеорешения здесь выступает ***ATI Radeon 9600***, скорости которого вполне хватит большинству современных игрушек. Ну и, наконец, Tsunami T210C – компактное мобильное решение, выполненное в стильном и удобном для частой переноски корпусе. Встретить все три модели в магазинах можно будет уже в скором времени.

В ЛИНЕЙКЕ GEFORCE 6 ПРИБЫЛО

Компания **NVIDIA** представила недорогой вариант карт из серии **GeForce 6** – модели ***GeForce 6600*** и ***6600 GT***. От своих старших братьев ***GeForce 6800/6800 Ultra*** их отличает более совершенный технический процесс (0.11 мкм против 0.13), но менее производительная шина памяти – 128 бит против 256. Розничные цены на новинки планируется установить весьма демократичные – $150 за GeForce 6600 и $250 за модель с индексом «GT». Между собой платы различаются довольно сильно: частота чипа 6600-ой модели равна 300 MHz, а у 6600 GT – уже 500 MHz. Также на первую устанавливается понемногу устаревающая память стандарта DDR1 с частотой 500 MHz, тогда как ее соседка по анонсу несет на борту DDR3, тактированную уже на 1 GHz. Кроме всего прочего, последняя имеет специальный разъем, обеспечивающий работу видеокарты в режиме SLI, то есть в режиме, когда в системе установлено два идентичных графических адаптера, соединенных специальным переходником.

Впрочем, в ближайшем будущем ожидается еще одно пополнение шестой серии GeForce: по слухам, NVIDIA разрабатывает чип под кодовым названием *NV44*, который станет основой бюджетных плат стоимостью до $100. К сожалению, никаких точных технических характеристик будущей новинки пока не известно, но с ее выпуском компании надо поторопиться, ибо ее извечный конкурент компания **ATI** уже представила на суд общественности как бюджетные решения, так и модели видеоплат среднего и высшего ценового диапазона.

Кулеры для Socket 478

НЕ СТАНЕТ СЕРДЦЕ ПЛАМЕННЫМ МОТОРОМ

текст: Алексей Шуваев, test_lab

Современные процессоры содержат десятки миллионов транзисторов, и каждый из них, естественно, выделяет тепло. Поэтому для стабильной работы твоей системы необходимо качественное охлаждение всех ее составляющих. И если твой компьютер вылетает в самый неподходящий момент, то не исключено, что перегрелся именно процессор. В прошлом номере мы протестировали кулеры для процессоров AMD Athlon XP (*Socket A*), а в этом мы расскажем о системах охлаждения для Intel P4 (*Socket 478*).

test_lab благодарит за предоставленное на тестирование оборудование компанию «Остров Формоза» (т. 728-40-04)

СТАБИЛЬНОСТЬ РАБОТЫ ПРОЦЕССОРА И ЕГО ДОЛГОВЕЧНОСТЬ

Каждый активный кулер представляет собой сочетание радиатора (алюминиевого, медного или алюминиевого с медными вставками) и вентилятора. Вентилятор сейчас не всегда крепится сверху, как раньше, но эти особенности мы рассмотрим чуть позже. Вентилятор является самой шумной частью любого кулера. Изначально лопасти вентилятора крепились непосредственно к ротору, но скорость вращения постоянно росла, и в конструкции стали применять шарикоподшипники. Такое нововведение позволило снизить шум и повысить надежность устройств. Современные кулеры изготавливаются на основе подшипников с двумя шариками. Последним достижением является применение жидкостных подшипников, которые позволяют многократно снизить шумы, но пока они не получили широкого распространения из-за дороговизны. А сейчас перейдем непосредственно к обзору предоставленных кулеров.

ВНЕШНИЙ ОСМОТР

ZALMAN CNPS6500B-CU

Этот девайс обладает приятной внешностью. Радиатор, выполненный полностью из меди, имеет немалые габариты(120x83x65 мм) и вес около 898 г. Несмотря на внушительные характеристики, крепится он очень просто и незатейливо, двумя пластиковыми защелками. На первый взгляд, пластик для креплений применять не очень разумно, но они с успехом выдержали испытания благодаря своей упругости и пластичности. Сам вентилятор никак не прикреплен к радиатору, его, благодаря специальной пластине, можно закрепить в любом месте корпуса так, чтобы улучшить обдув радиатора. Эта пластина позволяет всячески поворачивать вентилятор, но наилучшим вариантом (мнение автора) является расположение над радиатором, которое позволило добиться наибольшего охлаждения. В поставку кулера, помимо радиатора и вентилятора с пластиной, входят: регулятор скорости вращения вентилятора, пластиковые крепления для радиатора, металлические пластинки – прокладки под крепления, винты для жесткого соединения держателя вентилятора с корпусом компьютера и термопаста фирмы **Zalman**. Также прилагается инструкция на английском языке со схемами установки кулера.

ZALMAN CNPS5700D-CU

Второй кулер того же производителя. Его радиатор тоже полностью медный, но округлой формы. Вентилятор стандартный, как и у предыдущей модели – 80x80 мм. Есть две особенности, благодаря которым этот кулер выделяется из ряда себе подобных. Первая, и самая заметная, – он имеет большое «ухо». Отвод тепла от кулера может осуществляться направленно благодаря пластиковому раструбу, который можно поворачивать в плоскости материнской платы на 90°. Я не ошибся, написав «отвод тепла», так как это является второй особенностью кулера – он работает на выдув, в отличие от остальных кулеров, рассматриваемых в этом обзоре. Теоретически это должно хорошо сказаться на его температурных характеристиках, так как он не просто гоняет воздух внутри корпуса – раструб можно направить в отверстие блока. Крепится кулер достаточно уверенно пластиковыми зубцами. Сделаны они так, что неправильно расположить кулер не удастся. Комплектацию этого устройства также не назовешь бедной: 3-пиновый регулятор оборотов, фирменная термопаста и инструкция по установке кулера – все подробно, но опять-таки на английском.

TITAN TTC-W5TB

Радиатор кулера выполнен из алюминия и имеет ребра толщиной около 2 мм. Подошва радиатора отполирована и к центру утолщается примерно на 2 мм. Вентилятор из серебристой пластмассы выглядит достаточно дешево. Он прикрыт решеткой, защищающей от попадания в лопасти болтающихся шлейфов. Кулер обладает встроенным термодатчиком в утолщении подошвы радиатора, который регулирует скорость вращения вентилятора. Крепления к сокету

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- Процессор: Socket 478 1024 Kb FSB800 Intel Pentium IV-2800
- Материнская плата: ASUS P4C800 Gold (i875P)
- Винчестеры: 40 Gb 7200 rpm IDE Samsung SP0411N
- Память: DIMM 184 njname DDR400 PC3200 512 (256x2) Mb
- Видеокарта: GeForce FX5200 128 Mb
- Приводы: CD-RW Teac 552 W
- Блок питания: 300 W FSP P4+AMD

металлические и достаточно удобные. **Titan TTC-W5TB** подключается к 3-пиновому разъему материнской платы. В комплектацию входит термопаста от **Titan**, имеющая неплохие характеристики, но обладающая особенностью пачкать все окружающее и плохо оттираться.

INTEL ORIGINAL

Кулер поставляется со всеми процессорами **Intel**, но его также можно приобрести отдельно. Алюминиевый радиатор имеет ребра толщиной 2 мм, расположенные на достаточном удалении друг от друга. Подошва радиатора имеет в середине утолщение, на которое нанесена наклейка с термопастой черного цвета. Вентилятор собственной разработки выполнен совместно с креплениями, на которых есть прижимы для лучшего контакта радиатора с процессором. В целом проработанная и простая конструкция. Подключается к 3-пиновому разъему материнской платы.

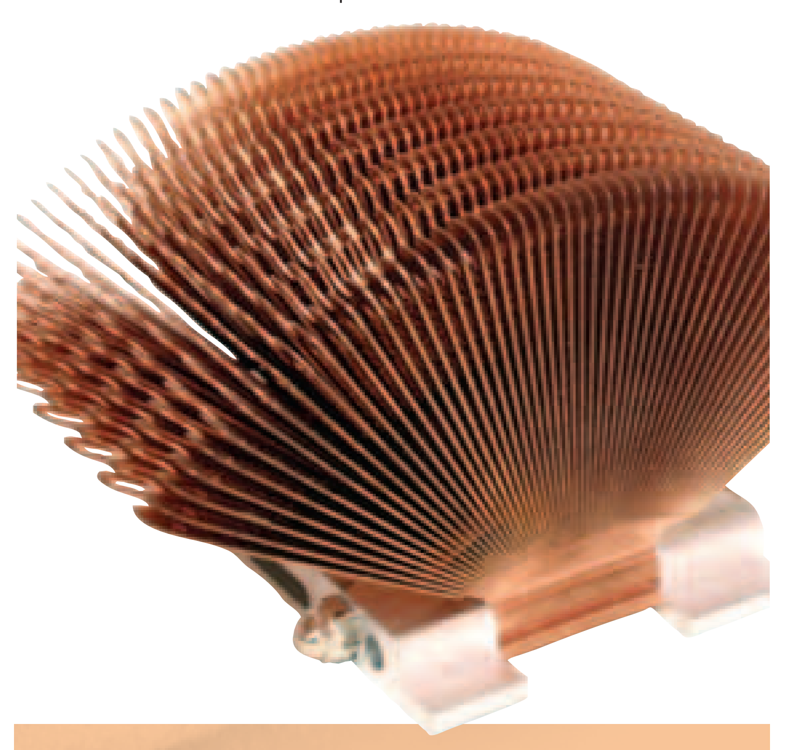
EVERCOOL NW6F-715

Этот радиатор – точная копия радиатора **Titan TTC-W5TB**. Вентилятор выполнен вместе с креплениями, расположенными с двух сторон и дополненными пружинками. Довольно удобно! Внутри имеет две подпружиненные пластинки, которые прижимают радиатор к процессору. Сверху вентилятор снабжен решеткой, защищающей от попадания мусора на лопасти. Вот и вся комплектация. Подключается к 3-пиновому разъему материнской платы.

COOLER MASTER CI4-7I52A

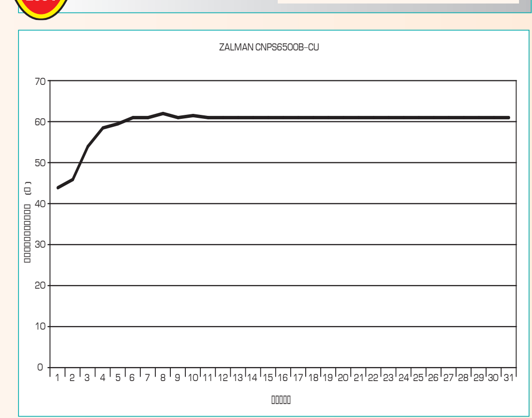
Кулер представляет собой довольно интересное техническое решение. Алюминиевый радиатор имеет более толстые ребра, чем у представленных ранее кулеров, и дополнен снизу внушительной медной пластиной. Между алюминиевой и медной составляющей – слой термопасты. Медная пластина также прикручена 4 шурупами.

В центре медной пластины нанесена серая плотная термопаста. Радиатор никак не крепится к вентилятору. Само крепление кулера выполнено из металла и сделано несколько неудобно для установки, но держит основательно. Упаковка выполнена таким образом, чтобы не смазать нанесенную термопасту. К материнской плате кулер подключается стандартным 3-пиновым коннектором.



ZALMAN CNPS6500B-CU


ZALMAN CNPS6500B-CU



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Размер кулера, мм:	225x83x205
Размер вентилятора, мм:	80x80
Мощность, W:	–
Скорость вращения, об./мин.:	1300–2500
Уровень шума, дБ:	20–32
Вес, г:	898
Работа на отказ, часов:	50000

Цена – $37,10

Кулер показал себя с лучшей стороны. Медный радиатор необычной конструкции обеспечил инертность в моменты пиковых нагрузок. Максимальная температура оказалась равной 62˚C, но это было лишь единожды. Далее температура стабилизировалась и не менялась до конца теста. При максимальной скорости вращения в 2500 об./мин. кулер выдавал ненавязчивый шорох, который может перебить шум из открытого окна. Любители оверклокинга останутся довольны, да и домочадцы не будут жаловаться. Те же, кто не балуется разгоном, могут понизить скорость вращения вентилятора до 1300 оборотов, при которых кулер абсолютно бесшумен. Несмотря на низкие обороты, он отлично охлаждает процессор, да и глаз моддера сможет порадовать. Этот кулер, без сомнения, можно назвать однозначным победителем данного обзора и лучшей покупкой, как для оверклокеров, так и для ценителей тишины! Ему присуждается звание «Выбор редакции».

ZALMAN CNPS5700D-CU


ZALMAN CNPS5700D-CU



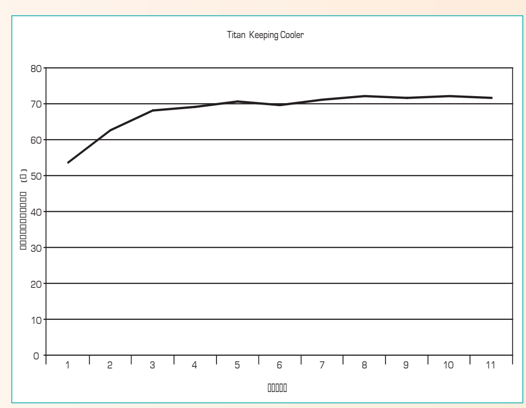
ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Размер кулера, мм:	125x125x150
Размер вентилятора, мм:	80x80
Мощность, W:	–
Скорость вращения, об./мин.:	1700–3100
Уровень шума, дБ:	20–34
Вес, г:	500
Работа на отказ, часов:	50000

Цена – $28,95

Второй кулер в этом обзоре создан фирмой, название которой уже успело примелькаться в кругах ценителей качества: этот девайс показал хорошие результаты. За счет нетипичного направления воздушного потока и чуть более скоростного вентилятора, чем у «старшей» модели, его звук проще выделить из общего шума компьютера. Но направленность «уха» позволяет получить выигрыш за счет уменьшения количества кулеров, работающих на выдув (если установлены дополнительные), да и для всей системы это будет хорошим подспорьем в плане охлаждения. Хочется обратить внимание на процесс установки кулера. Он очень прост, но на некоторых материнских платах может быть осложнен конденсаторами, находящимися слишком близко к сокету. В этом случае придется воспользоваться отверткой. При тестировании кулер вел себя спокойно, и резкий скачок произошел только на 3-й минуте теста. Далее температура повышалась очень медленно, вплоть до 18-й минуты, и достигла 63˚C. Хороший показатель, если учесть, что **ZALMAN CNPS5700D-CU** рассчитан на процессоры с частотой порядка 2.8 GHz. Его можно посоветовать тому, кто любит повозиться с компьютером и получает от этого удовольствие.

TITAN TTC-W5TB


TITAN TTC-W5TB



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Размер кулера, мм:	91x68x100
Размер вентилятора, мм:	–
Мощность, W:	2.4
Скорость вращения, об./мин.:	3500
Уровень шума, дБ:	28
Вес, г:	–
Работа на отказ, часов:	–

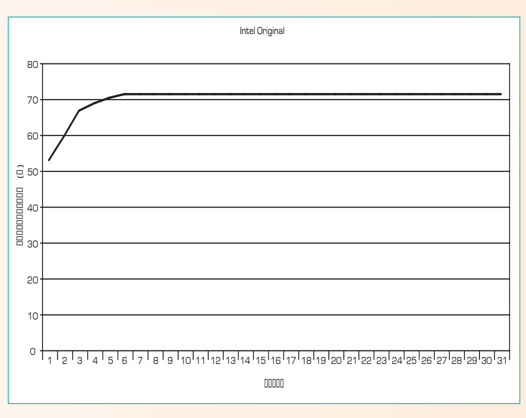
Цена – $7,10



Этот кулер оказался несколько громче остальных, но в целом неприятным звук не показался. Установка была достаточно простой. Термопаста в комплекте оказалась приятной мелочью. Встроенный в подошву термодатчик имеет выводы на боку, которые обязательно перетрутся (при тесте не порвались) об крепления сокета. Сразу после запуска системы температура поднялась до 54°C и скакала при малейшем изменении загрузки процессора. Но нужно было довести тест до конца, хотя такое поведение устройства и внушало опасения. На первых же минутах температура поползла вверх, продолжая сильно колебаться (некоторое падение температуры можно было списать на ветер в помещении). На 11-й минуте тест пришлось прервать, так как системный монитор без остановки выдавал предупреждения о перегреве. Вывод прост: слабый кулер и плохой радиатор не смогли обеспечить достаточного охлаждения для разогнанной системы. Не сложно предположить, что для процессоров выше 2.5 GHz при полной загрузке он окажется неприемлем. Этот кулер можно посоветовать только тому, кто не гонится за скоростью и желает сэкономить на хорошем охлаждении.

INTEL ORIGINAL


INTEL ORIGINAL



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Размер кулера, мм:	172x69x131
Размер вентилятора, мм:	–
Мощность, W:	–
Скорость вращения, об./мин.:	3600
Уровень шума, дБ:	–
Вес, г:	380
Работа на отказ, часов:	–

Цена – $6,49

Стандартный боксовый кулер, который поставляется с процессорами Intel. Хотя кулер имеет алюминиевый радиатор, выглядит он вполне внушительно. На подошве радиатора уже нанесена термопаста. При установке надо быть внимательным и закрепить все зубцы на сокете. В работе вентилятор был нешумным, но добавлял громкости работающей системе. На пиковые нагрузки устройство реагировало спокойно, без резкого изменения температуры, которая в начале теста установилась на отметке 53°C и за 6 минут поднялась до 71°C. Порогом в данном тесте была температура процессора в 72°C. В целом кулер показал себя достойно даже на скоростях, на которые он не рассчитан. И, хотя температура была близка к критической, Intel Original можно назвать стабильным. Учитывая простоту установки, такой кулер можно посоветовать тому, кто не склонен к разгону и хочет иметь стабильно работающий компьютер.

EVERCOOL NW6F-715



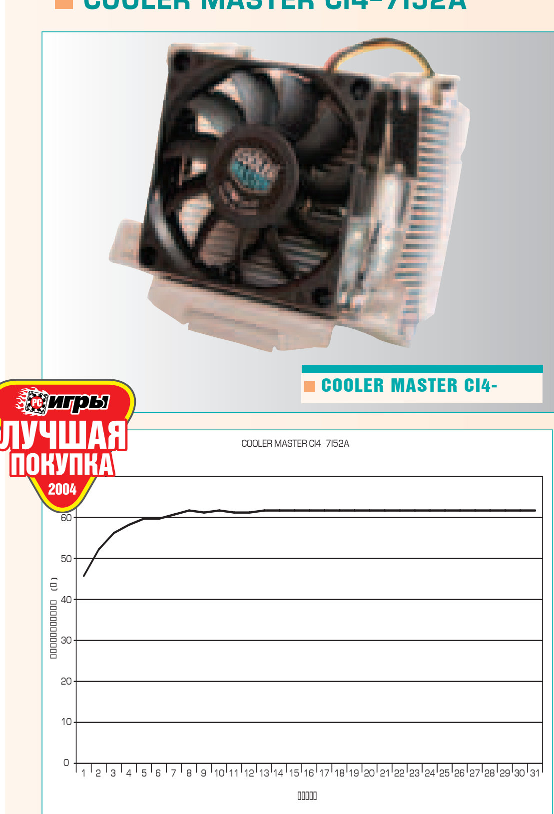
ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Размер кулера, мм:	86x71x53
Размер вентилятора, мм:	70x70x15
Мощность, W:	–
Скорость вращения, об./мин.:	4500
Уровень шума, дБ:	32
Вес, г:	–
Работа на отказ, часов:	–

Цена – $4,18



Установка этого кулера не принесла никаких хлопот. Защелки устроены как большие прищепки, что очень удобно при монтаже. Хотелось бы, конечно, чтобы производитель добавил в комплектацию термопасту, но это, все же, сравнительно дешевая модель. Шум при работе не мешает, а график температуры демонстрирует плавность нагревания. Максимальная температура оказалась равна 70˚С. В целом, неплохое решение для домашнего компьютера, но придется докупать термопасту, что является неудобством. **Evercool NW6F-715** можно назвать довольно неплохой заменой стандартному кулеру от **Intel**. Его можно посоветовать, если ты хочешь купить процессор и кулер отдельно.

COOLER MASTER CI4-7I52A



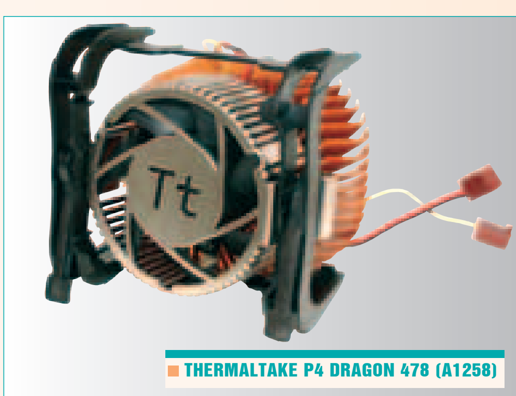
ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Размер кулера, мм:	83x69x44
Размер вентилятора, мм:	70x70x15
Мощность, W:	–
Скорость вращения, об./мин.:	3800
Уровень шума, дБ:	35
Вес, г:	–
Работа на отказ, часов:	–

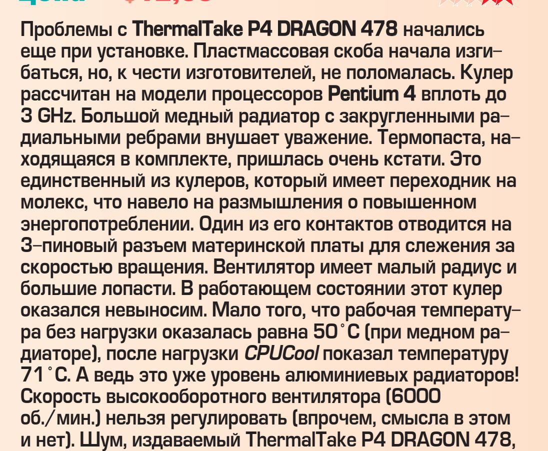
Цена – $9,15



COOLER MASTER CI4-7I52A имеет немалый вес за счет наличия медной пластины на подошве радиатора. Помимо этого, на медную пластину уже нанесена неплохая термопаста. Установить кулер довольно просто благодаря тому, что радиатор и вентилятор разделены. Довольно мощная металлическая скоба внушала опасения за сохранность окружающих сокет конденсаторов, но закрепить ее оказалось очень просто. Рабочая температура при полной нагрузке оказалась в районе 62˚С, что является неплохим результатом благодаря медной пластине. Работает вентилятор довольно тихо, поэтому мы можем посоветовать COOLER MASTER CI4-7I52A тому, кто иногда будет разгонять свой компьютер, но в основном хочет стабильности и тишины. Этой модели присуждено звание «Лучшей покупки».

THERMALTAKE P4 DRAGON 478 (A1258)





ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Размер кулера, мм:	70x70x25
Размер вентилятора, мм:	–
Мощность, W:	8.4
Скорость вращения, об./мин.:	6000
Уровень шума, дБ:	43
Вес, г:	~500
Работа на отказ, часов:	50000

Цена – $12,96

Проблемы с ThermalTake P4 DRAGON 478 начались еще при установке. Пластмассовая скоба начала изгибаться, но, к чести изготовителей, не поломалась. Кулер рассчитан на модели процессоров Pentium 4 вплоть до 3 GHz. Большой медный радиатор с закругленными радиальными ребрами внушает уважение. Термопаста, находящаяся в комплекте, пришлась очень кстати. Это единственный из кулеров, который имеет переходник на молекс, что навело на размышления о повышенном энергопотреблении. Один из его контактов отводится на 3-пиновый разъем материнской платы для слежения за скоростью вращения. Вентилятор имеет малый радиус и большие лопасти. В работающем состоянии этот кулер оказался невыносим. Мало того, что рабочая температура без нагрузки оказалась равна 50˚С (при медном радиаторе), после нагрузки *CPUCool* показал температуру 71˚С. А ведь это уже уровень алюминиевых радиаторов! Скорость высокооборотного вентилятора (6000 об./мин.) нельзя регулировать (впрочем, смысла в этом и нет). Шум, издаваемый ThermalTake P4 DRAGON 478, можно услышать в соседнем помещении. Температурные и шумовые характеристики ужасают, за что кулер и получает свои 2 балла.

THERMALTAKE P4 DRAGON 478 (A1258)

Последний кулер нашего обзора. Он имеет довольно агрессивную внешность и полностью защищен решеткой с логотипом фирмы. Кулер крепится к медному радиатору, лопасти которого расположены вокруг центрального стержня и закручены для направления воздушного потока. Крепление к сокету выполнено из пластмассы и кажется на первый взгляд довольно непрочным. Своим видом оно напоминает крепление от кулера **Intel Original**. В наличии имеется капля термопасты неизвестного производства в целлофановом пакетике. Это единственный из рассматриваемых кулеров, который имеет переходник на молекс и один контакт на материнскую плату для слежения за скоростью вращения.

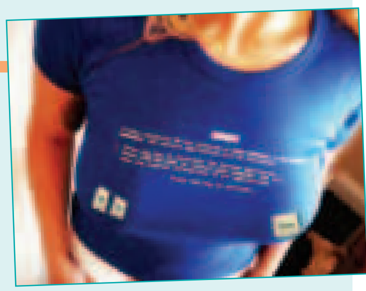
КАК ПРОВОДИЛОСЬ ТЕСТИРОВАНИЕ

Для тестирования был выбран не hi-end-, но довольно «непростой» процессор. И, хотя процессоры **Intel** всегда славились невысоким тепловыделением, наша модель имела исходную частоту 2880 MHz, а для усложнения задачи тестируемых кулеров систему разогнали до 3.3 GHz. Таким образом, мы учли возможность оверклокинга. Для чистоты эксперимента поверхность процессора перед установкой очередного кулера очищалась, и на нее наносилась термопаста (в случае если на подошве радиатора уже имелась термопаста от производителя – оставлялась «родная»). Система запускалась и «прогревалась» в течение 10 минут. После стабилизации температуры запускалась программа, загружающая процессор пустыми вычислениями. Для полной загрузки пришлось запустить 3 копии программы и проигрыватель *DVD*. Таким образом, получили условия приближенные к «боевым». За минуту до старта теста запускалась программа *CPUCool* для фиксации начальных условий. Эта программа позволяет сохранять данные состояния в лог-файл с заданной периодичностью (максимум 30 с). Тест продолжался 30 минут, после чего нагрузка снималась, и процессору давали остыть. Данные охлаждения не фиксировались. Показания были занесены в таблицу, и по ним построены простые для анализа графики. Результаты тестов ты можешь видеть не предыдущих страницах.

ВЫВОДЫ

Рассмотренные кулеры довольно широко представлены на рынке и относятся к разным ценовым категориям. «Алюминиевые» модели имеют цену менее 10 долларов США, «медные» – от 13 до 37 долларов. Тест показал, что не всегда наличие медного радиатора хорошо сказывается на «итоговой» температуре. Однозначным победителем данного обзора стал **ZALMAN CNPS6500B-CU**. За тишину и хороший теплоотвод он получил звание «Выбор редакции». **COOLER MASTER CI4-7I52A** получает звание «Лучшая покупка» за очень хорошие показатели даже после разгона, а также оптимальное соотношение цена/качество. Поэтому его можно посоветовать покупать всем, кроме самых активных оверклокеров. Мы провели тест и предоставили данные для размышления, ну а что тебе дороже, тишина или деньги – выбирай сам.

? ОШИБКА ПАМЯТИ В 3D



Подобное явление довольно редко и нетипично, однако если у тебя во время игры в какой-нибудь трехмерный шутер вылетает синее окошко, где ***Windows*** жалуется на проблемы с памятью, или указано, что данные не могут быть прочитаны, то высока вероятность несовместимости на аппаратном уровне. Поэтому первым делом залезь в список устройств и посмотри, не конфликтует ли видеоплата с различными контроллерами и интегрированными устройствами. Если у тебя установлено несколько модулей памяти, то попробуй использовать их по одиночке, а в BIOS'е выставить все параметры по умолчанию. Не помешает и традиционное обновление ***DirectX*** и драйверов видеоплаты.

? КОМПЬЮТЕР САМОПРОИЗВОЛЬНО ПЕРЕЗАГРУЖАЕТСЯ

Если компьютер во время работы сам начинает перезагружаться, то это верный признак умирающего блока питания. А может быть ему просто не хватает мощности. Симптомы этой напасти следующие – система пускается в перезагруз сразу после запуска 3D-игр, при активной работе с жестким диском (дисками) и при полной загрузке процессора. Выход один – замена блока питания. Если же автоматический reset происходит прямо сразу с запуском системы, а при этом у тебя БП выдает хотя бы 200 Вт, то его жизнь медленно и верно подходит к концу. Выход тот же – менять. Есть и третий вариант – перезапуск случается совершенно случайно и не зависит ни от каких видимых факторов. В таком случае имеет смысл взять где-нибудь ИБП (источник бесперебойного питания) и попробовать поработать с ним – есть вероятность того, что проблема кроется в скачках напряжения в местной электрической сети.



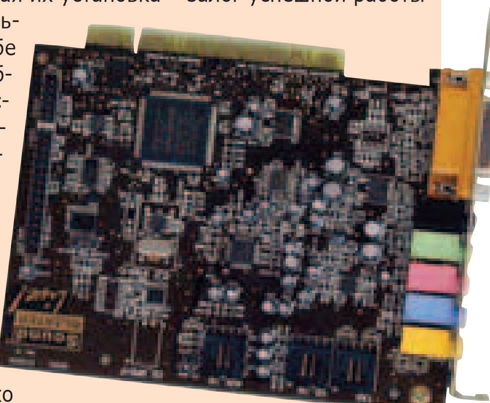
? НЕ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ЧАСТОТА ПРОЦЕССОРА

Если у тебя при старте компьютера (после апгрейда, например) некорректно отображается название модели процессора, то, скорее всего, придется обновлять ***BIOS*** материнской платы, в который уже заложены все последние имена и тактовые частоты чипов. Однако даже если отображаются внеземные символы, стоит попробовать зайти в ***Windows*** и там посмотреть реальную частоту чипа. Если она соответствует настоящей, то можно жить и без обновления BIOS'а, особенно, когда ты не уверен в своих силах, ведь перепрошивка – это весьма ответственное занятие.



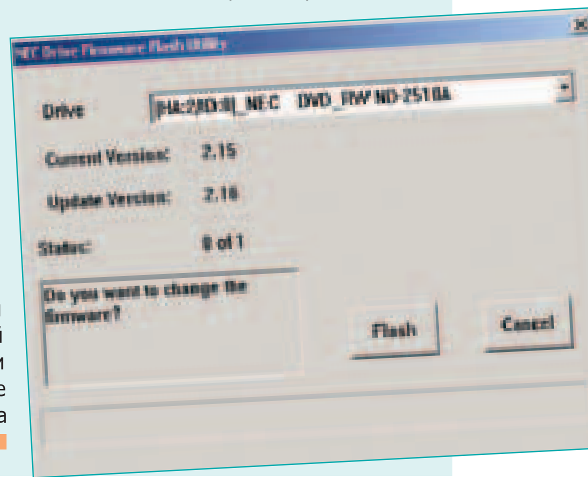
? ДРАЙВЕРА К LIVE

Не секрет, что ***Creative SoundBlaster Live*** и ***Creative Audigy*** – одни из самых распространенных аудиокарт. Однако, несмотря на то, что производят их миллионными партиями, сами по себе они не очень-то дружественны по отношению к простому пользователю. Поставляемые в комплекте драйвера и набор программного обеспечения далеки от идеала, поэтому грамотная их установка – залог успешной работы оборудования в дальнейшем. Если тебе действительно необходимы специфические утилиты и аудиоредакторы, находящиеся на диске с ПО Creative, то, разумеется, установи их, вирусов они в себе не несут и, в принципе, довольно полезны. Но если компьютер используется только в качестве игровой станции, для прослушивания музыки в ***WinAMP'е*** (или любом другом плеере) и «брожения» по интернету, то куда удобнее проинсталлировать лишь программки ***AudioHQ*** и ***Surround Mixer***. В них есть все для настройки твоей аудиокарты, но в тоже время они съедают минимум памяти и не выскакивают надоедливо на рабочий стол каждые 10 минут.



? ЧТО ТАКОЕ ПРОШИВКА?

Прошивка, или *Firmware,* представляет собой набор команд, функций или даже нескольких программ, которые записываются во внутреннюю, энергонезависимую память устройства. Сегодня встроенным ПО обладают жесткие диски, *CD-ROM/DVD-ROM* приводы, модемы, сетевые адаптеры, материнские платы (***BIOS***), звуковые и видеокарты. Точнее, трудно найти железку, которая не обладала бы ни байтом внутренней памяти. Разумеется, в каждом типе устройств встроенные программы выполняют соответствующие функции. Например, передача и маршрутизация данных в сетевых контроллерах, контроль записи в CD-RW дисководах, управление ресурсами в BIOS'е материнской платы. Обычно прошивку можно обновить, для чего используются программаторы – специальные утилиты, имеющие прямой доступ к внутренней памяти устройства. Часто некорректная работа, зависания и прочее являются следствием плохой версии Firmware, и проблема вполне может быть решена его обновлением.



новый проект издательства (game)land

Ты планируешь купить цифровой фотоаппарат, но не знаешь, какая модель модель тебе подойдет?

Нужна информация о всех фотокамерах, которые можно найти в магазинах?

Ищешь простой и четкий совет, а не объяснения сложными терминами?

ЛУЧШИЕ Цифровые КАМЕРЫ

Подробный гид

Casio Exilim EX-P600

CANON PowerShot S1 IS

Создана специально для отпуска

Он маленький!

Сравниваем 6 компактных фотокамер

Исправляем ошибки автоматики

Какая камера тебе подойдет?

Более 200 моделей фототехники в каталоге!

в продаже с 13 октября

Ты нашел свой путеводитель!



Это новый ежемесячный журнал для тех, кто хочет выбрать цифровую фотокамеру без лишних сложностей.

Более 200 моделей цифровой техники в каждом номере.

Найди свою фотокамеру!

УСТАНАВЛИВАЕМ КУЛЕР

ПРОЦЕДУРА, КОТОРУЮ НУЖНО ПРОВЕСТИ С МИНИМАЛЬНЫМИ ПОТЕРЯМИ!

Текст: Соколов Николай, test_lab

Хорошее охлаждение процессора – это один из важных факторов стабильной работы компьютера. Классическое решение данного вопроса – кулер, но сегодня мы будем говорить не о выборе кулера, а о том, как этот кулер грамотно использовать.

ПРОЦЕССОР – РАДИАТОР – ВЕНТИЛЯТОР

Разберемся, как происходит охлаждение. Процессор нагревается, так что ему необходимо избавиться от тепла. Соответственно, он передает тепло радиатору, после чего оно рассеивается вентилятором, который убирает от радиатора нагретый воздух и подает новые порции холодного. Именно так происходит процесс теплообмена. Даже от самого дорогущего кулера ничего хорошего не добьешься, если он не будет плотно прилегать к CPU. Итак, вопрос номер один: чем мы можем заполнить зазор между процессором и радиатором?



ТЕРМОПАСТА

Термопаста – вещество, как правило, жидкое или самоплавкое, играющее роль проводника тепла между процессором и кулером. Пасты, которые ты можешь встретить на рынке или в магазине: ***КПТ-8***, ***Titan Silver Grease***, ***АлСил-3***. Рассмотрим каждую поподробнее.

КПТ-8 – самая распространенная паста российского производства, только, пожалуй, она имеет на тюбике знак ГОСТ. В ее основу положен порошок из оксида цинка.

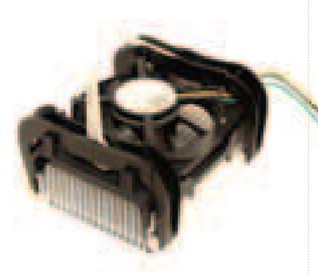
Titan Silver Grease – название говорит само за себя, паста имеет в составе серебро, на этом ее плюсы заканчиваются – уж очень низкие показатели теплообмена.

АлСил-3 – еще одна паста российского производства, в основе порошок из нитрида алюминия. Эта паста, достаточно распространенная у людей, занимающихся разгоном (а это о чем-то, да говорит), – лучший выбор.



ТЕРМОПРОКЛАДКИ

Термопрокладка – небольшая пластинка, которая размещается между кулером и процессором. Как правило, такие пластинки имеют графитовую основу. Малоэффективная вещь. Как пример того, что ставить не нужно.



КУЛЕР ДЛЯ ПРОЦЕССОРА INTEL PENTIUM 4 (SOCKET 478)

Внимательно осмотри устройство, а точнее – его крепление. Ты должен увидеть радиатор, на который нацеплен «карлсон», от корпуса идут две скобы. Иногда они бывают пластиковые, а иногда металлические. На некоторых радиаторах уже нанесен слой термопасты, закрытый защитной пластиковой крышкой. Если ты решил использовать «особенную» термопасту, то старую необходимо удалить. Это лучше делать растворителем при помощи мягкой тряпочки или ватки. Поверхность должна быть гладкой и обезжиренной. После этой процедуры можно наносить новую термопасту. Покрывать поверхность пастой нужно только в том месте, где радиатор будет соприкасаться с процессором. Размазывай пасту равномерно и тонким слоем. Аккуратней с покрытием, не заляпай ничего лишнего. Особенно это касается момента установки, пасты не должно быть нигде, кроме радиатора. Далее начинаем установку. Убедись, что защелки, расположенные сверху кулера, стоят в открытом положении. Очень аккуратно поставь радиатор на процессор, причем так, чтобы скобы находились на месте защелок, но пока их не надевай. Легонько, в пределах квадрата крепления, поводи радиатор по процессору, чтобы термопаста лучше размазалась и присосалась. Затем отцентруй радиатор и аккуратным нажатием защелкни скобы, причем сделать надо это со всеми четырьмя точками крепления одновременно, чтобы не повредить процессор. Далее закрываем защелки кулера. Осталось только подключить провод питания. На материнской плате найди разъем для кулера (обычно он называется «FAN») и присоедини к нему провод. Если разъем не фиксированный, то есть можно подключиться по-разному, тогда ищи в материнской плате плюс и минус (красный провод – плюс, черный – минус). Не перепутай полярность, а то кулер будет крутиться в обратном направлении или вообще не будет работать, а это может вызвать плачевные последствия для твоего процессора.

Если крепление кулера сделано на болтах вместо защелок, то и тут ничего сложного нет, самое главное – не перетянуть болты.

КРАТКИЙ АЛГОРИТМ

- Выбираем необходимые вещи (кулер, термопасту).
- Аккуратно устанавливаем. Стараемся не перемазать все термопастой и ничего не повредить.
- Производим подключение проводов, при этом не путаем полярность.
- Настраиваем BIOS на подстраховку от всевозможных неполадок.
- Устанавливаем мониторинг за состоянием температуры и кулеров.
- По желанию ставим программный кулер.

КУЛЕР ДЛЯ ПРОЦЕССОРА AMD ATHLON XP (SOCKET A)

Установка кулера на *Socket A* осуществляется немного иначе. Для начала рассмотрим его крепление. Оно не такое массивное, как у *Socket 478*. Но надевать его порой оказывается сложнее из-за металлической скобы, она, кстати, всего одна и проходит по центру сквозь радиатор. Как пользоваться термопастой я уже описывал выше, поэтому мы не будем на этом останавливаться, а перейдем прямо к установке. Ставить радиатор на процессор необходимо предельно аккуратно, так как *Athlon* имеет открытое ядро, и повредить его элементарно, даже микротрещина на кристалле выведет процессор из строя. Располагать радиатор надо ровно и не допускать никаких перекосов. Далее берем один конец скобы и надеваем на выступ, который находится на креплении в материнской плате. Смотрим на другой конец скобы, если он пружинит легко, то руками защелкиваем его на креплении, если он идет слишком туго, то прибегаем к помощи небольшой отвертки, но при этом будь очень внимателен, не повреди материнскую плату. Все, теперь можно подключать провод.

ОБОРОТЫ

Современные материнские платы позволяют отслеживать частоту вращения вентилятора кулера, а также его потребляемую мощность, если он подключен прямо к

материнской плате (через гнездо CPU_FUN). Его главным достоинством является то, что обороты регулируются автоматически в зависимости от температуры, соответственно при небольших нагрузках на процессор вентилятор шумит меньше. А частоту вращения можно посмотреть в BIOS'е.

Бывает, что вентилятор подключается к обычному разъему питания, который используется большинством устройств компьютера. Преимуществом такого подключения является то, что с его помощью можно регулировать обороты. Частота вращения зависит от напряжения, которое подается на кулер, причем в прямопропорциональной зависимости. Рассмотрим пример. Если нам нужно раскрутить кулер до предельной скорости, то используем желтый с черным провода (получаем потенциал 12V), если нам надо, чтобы он крутился медленно – черный с красным (потенциал 5V). Конечно, можно сделать и 7V – желтый с красным.

У некоторых систем охлаждения в комплекте имеются регуляторы оборотов с термодатчиком и с ручкой ручной подстройки.

ТЕМПЕРАТУРА

Что касается аппаратной части, я думаю, что ты разобрался. Теперь перейдем к программным средствам.

Давай заглянем в BIOS. На примере Award(P4). Ищем пункт PC Health Status. Здесь мы видим все, что нам нужно: Current CPU temperature – температура процессора (для P4 нормой является 40°C). Current CPU FAN – это обороты кулера. А если хочешь знать более точное значение температуры для своего процессора, то можно посчитать, но для этого нам потребуется несколько углубиться в теорию.

Термическое сопротивление – общая характеристика работы кулера. Оно измеряется в градусах Цельсия на Ватт (°C/W). Эта характеристика показывает состояние температуры при потребляемой мощности в 1 W. Предположим, термическое сопротивление нашего кулера – 2 °C/W, а потребляемая мощность процессора – 18 W, тогда температура составит 36 градусов. Термическое сопротивление можно посмотреть на коробке или в инструкции от вентилятора.

Итак, вернемся к нашему BIOS'у. Здесь также можно выставить критическую температуру процессора, при достижении которой компьютер просто выключится (ее можно посмотреть в спецификациях конкретной модели CPU). Еще здесь есть очень полезная фишка CPU FAN Warning – если ее активировать, то ты будешь получать сообщения в случае отказа твоего кулера от выполнения своих прямых обязанностей. При желании можно установить наблюдение с сигнализацией (Cooler Alarm) за кулером, расположенным на материнской плате, что тоже бывает полезным (но перед этим убедись, что он у тебя есть – иногда там стоит просто радиатор).

ПРОГРАММЫ ДЛЯ WINDOWS

Также существует множество средств для мониторинга состояния нашего «холодильника» из **Windows**, например ***SpeedFan***. С помощью этой программы можно следить за многими характеристиками: температура процессора, частота вращения кулеров, как на CPU, так и на материнской плате. Она может строить графики, а также умеет отображать любой из показателей в системном трее. Главное же ее достоинство в том, что она умеет менять скорость вращения кулера, в том числе и в автоматическом режиме, в зависимости от температуры.

КОМУ МАЛО

Теперь немного о программных способах охлаждения нашего процессора. Когда мы используем малотребовательные к ресурсам программы, например, печатаем, нам не нужны все 100% процессорной мощности, и чтобы наш «мозг» не трудился зря, используются программки, основанные на командах HLT. То есть процессор использует ровно столько мощности, сколько требует поставленная задача, а остальная часть как бы замораживается. Из-за этого температура значительно снижается.

Из таких программ я советую ***Waterfall***. Она прекрасно справляется со своей задачей, при этом весит всего около 300 Kb, не загружает систему и, как приятное дополнение, имеет индикатор загрузки процессора.

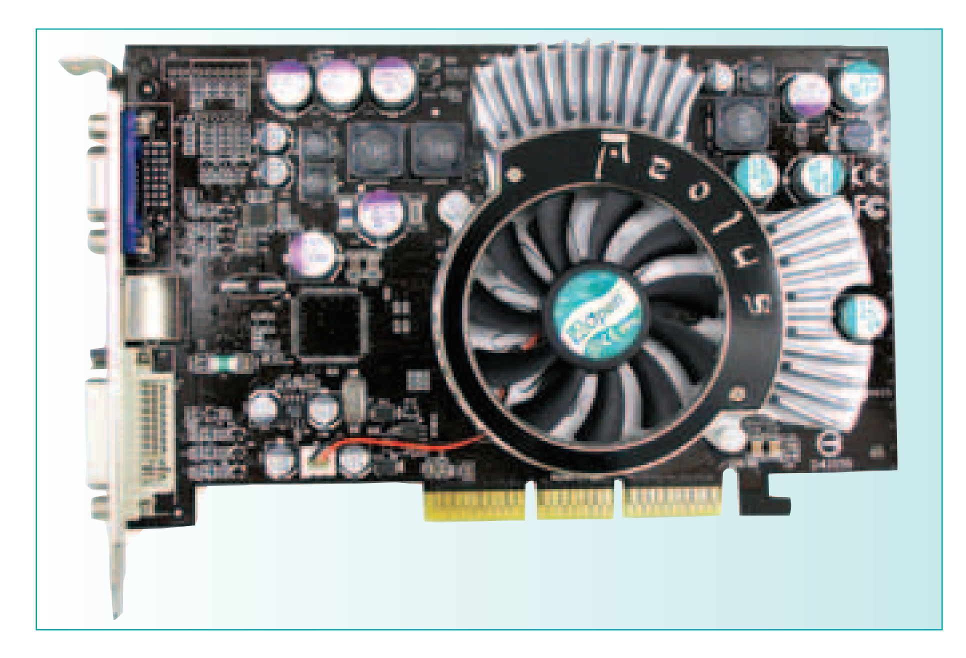


ПРОБЛЕМА ВЫБОРА

ИЛИ ТОТАЛЬНЫЙ АПГРЕЙД КАК ПОСЛЕДНЕЕ СРЕДСТВО

Текст: test_lab

Цель железного раздела нашего журнала состоит вовсе не в том, чтобы убедить читателя, что только с самым последним Radeon'ом или Pentium'ом он сможет получить удовольствие от игр и работы на компьютере. Да и количество пользователей, готовых тратить сотни долларов в месяц на постоянный апгрейд своего железного друга, ничтожно мало. А потому статья эта посвящается тем, кто хочет извлечь максимум производительности из имеющегося компьютера, а при покупке новых железок лишние траты свести к минимуму.



NVIDIA GeForce FX5700 Ultra – отличное решение среднего класса.

ТОРМОЗА БЫВАЮТ РАЗНЫМИ

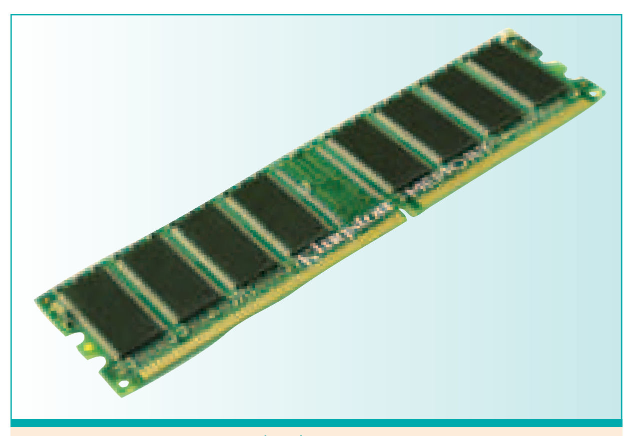
Начнем с довольно стандартной ситуации: у тебя тормозит свежекупленная игрушка. Прежде чем бежать в компьютерный магазин, посмотри, как именно она тормозит. Если ты несколько самоуверенно выставил разрешение экрана 1600x1200, то попробуй его понизить хотя бы до 1024x768. Также уменьши битность цвета с 32 до 16. Все это не слишком критично скажется на качестве картинки, но кадров в секунду прибавит на порядок. Чтобы можно было нормально играть в установленном изначально разрешении 1600x1200, тебе придется купить видеоплату примерно на $200-$250 дороже. Однако и это не станет гарантией того, что тормоза исчезнут полностью. Сравнив денежные затраты и выигрыш в качестве картинки, можешь сделать соответствующие выводы. Все намного сложнее, если, независимо от разрешения, игра тормозит постоянно. Это следствие слабенького процессора, что исправить простым изменением настроек довольно трудно. Можешь попробовать уменьшить детализацию объектов (правда, далеко не во всех игрушках это получится), но в этом случае сразу станет заметно ухудшение картинки. Но опять-таки, прежде чем менять процессор и покупать дополнительную память, посмотри, что у тебя уже есть в наличии.

СМЕНА ПЛАТФОРМЫ

Смена платформы подразумевает под собой покупку новой материнской платы, процессора и, как правило, оперативной памяти. Но давай сначала посмотрим, что у нас есть. Глобальный апгрейд имеет смысл делать только в том случае, если у тебя в системном блоке живет критически устаревший **Pentium II/III** или **Celeron** форм-фактора *Socket 370*. Сюда же можно отнести раритетные **AMD Athlon** формата *Slot A*. Во всех остальных случаях всегда можно сэкономить, приобретая более мощный процессор без замены материнской платы. Это относится к платам *Socket 478 и Socket A*. Есть только одно НО: внимательно изучи руководство, которое входит в комплект карты. В ней указаны все поддерживаемые ею модели процессоров. Но случается так, что с выходом новой версии ***BIOS*** этот список расширяется, поэтому не лишним будет заглянуть на официальный сайт производителя. Таким образом, можно значительно повысить производительность, причем ты можешь быть в полной уверенности, что не переплатил лишнего: цены на чипы для устаревающих платформ находятся на минимально возможном уровне, и, продав его, скажем, через полгода, ты практически ничего не потеряешь.

Что касается памяти, то и здесь все не просто. Если игры начинают время от времени тормозить, ***Windows*** работает медленно, а за время ее загрузки можно успеть состариться, то выход очевиден – докупить оперативки. Не секрет, что самый распространенный сегодня тип – *DDR SDRAM*, и еще как минимум год он останется на лидирующих позициях, пока его потихоньку не начнет вытеснять *DDR-2*, который на сегодняшний день является более чем сомнительным вариантом для покупки. Для оптимальной работы системы частота памяти должна соответствовать частоте системной шины процессора. Скажем, если у тебя *Athlon XP 1600+*, обладающий 266 MHz шиной, то и память должна работать на такой же частоте. Однако мы бы посоветовали тебе при покупке новой планки не поскупиться и взять сразу 400-мегагерцовую, так как в будущем, если ты решишься на смену «камня», придется кому-то продавать лишь один, старый модуль, а новый прекрасно

заработает на 333 или 400 MHz шине. А если доплатить $10-$15 за известный бренд, вроде **Kingston** или **Samsung**, то можно еще и подразогнать систему.



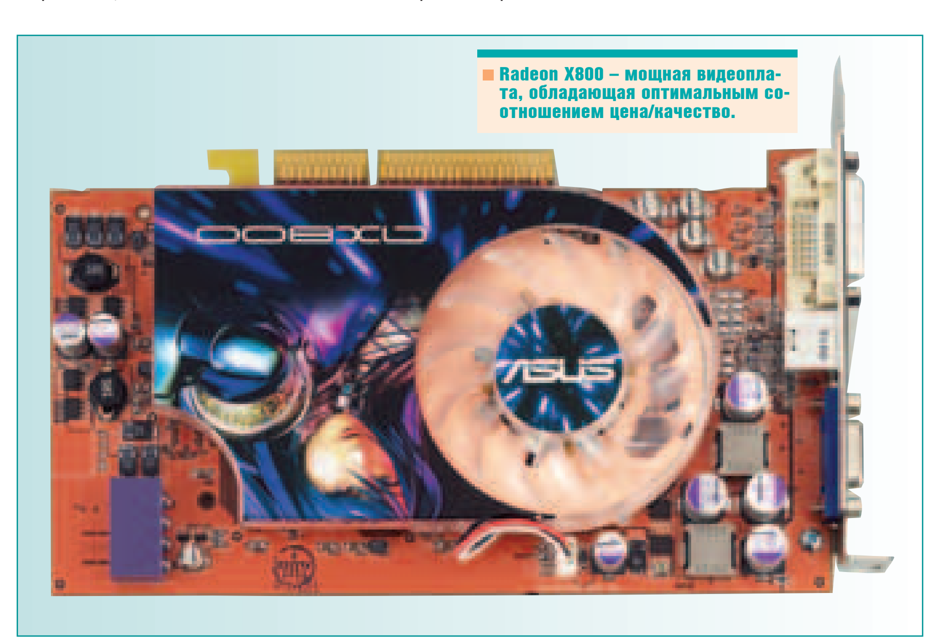
Не поскупитесь доплатить $10-$15 за память от известного бренда – стабильность системы дороже всего.

ПОСЛЕПРОДАЖНАЯ ПОДГОТОВКА

Купленная сегодня за $500 видеоплата через год будет стоить не более $300, а через 2 года за ее стоимость можно будет приобрести лишь модель low-end класса. Схожая ситуация наблюдается и с процессорами, жесткими дисками и оптическими приводами. Остальные компоненты ПК, конечно, тоже подвержены моральному устареванию, но не теряют в цене столь много и столь быстро. Производители графических адаптеров при выпуске нового семейства плат обычно объявляют 1-2 модели: «дорогую» и «очень дорогую». Через некоторое время «дорогая» становится добротным продуктом среднего класса, попутно выходят несколько ее более доступных аналогов. «Очень дорогая» долго остается объектом мечтаний многих пользователей и практически не дешевеет: продавцы не намерены терять деньги, так как им она, в свое время, тоже досталась не задаром. Но как только появляется новое поколение плат, вчерашний hi-end тут же дешевеет как минимум на $100. А через год цена и вовсе может упасть в четыре-пять раз. Согласись, не самое выгодное вложение. Пример из жизни: в декабре 2001 года карточка ***Suma Platinum GeForce 3 Ti200*** была приобретена за $180. Самая дорогая на то время модель, с индексом ***Ti500***, стоила порядка $450. Сегодня Ti200 можно продать примерно за $35-$40, а за 500-ую не дадут больше $45-$50. С учетом того, что практически любая Ti200 разгонялась до частот Ti500, рациональность такого «вложения» денег остается под вопросом. Одним словом, оптимальный выбор – карта среднего класса, цена которой не завышена из-за чуть более высоких тактовых частот. В ближайшем будущем такими моделями станут ***ATI Radeon X800*** и ***NVIDIA GeForce 6800***.

СКОЛЬКО ВЕШАТЬ В ГРАММАХ?

Мораль сей басни такова – никогда не торопись менять железо, ведь компьютер – это не единое целое, и порой достаточно заменить лишь один из компонентов, чтобы остальные заработали намного быстрее. В будущем мы расскажем, как правильно подбирать железо при покупке нового ПК или тотальном апгрейде старого, чтобы он служил как можно дольше, и при следующей модернизации тебе опять пришлось затратить минимум средств.



Radeon X800 – мощная видеоплата, обладающая оптимальным соотношением цена/качество.

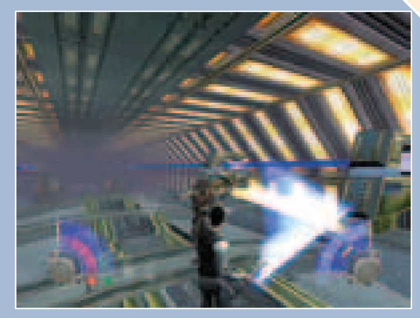
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Чтобы разблокировать читы во время игры нажми [SHIFT] + [~]. Потом набери "devmapall" и "helpusobi 1". Только после этого можно вводить какие-либо коды.

- **god** – режим Бога;
- **give all** – моментально получить все, что только душе угодно;
- **give health** – пополнить запас собственного здоровья;
- **give armor** – пополнить запас своей защиты;
- **give ammo** – используй этот код, когда ощущаешь резкую потребность в боеприпасах;
- **noclip** – стены отныне для нас не преграда;



- **notarget** – полная невидимость твоего персонажа;
- **undying** – активация режима "Dead Mode";
- **iknowkungfu** – после применения этого кода, твой персонаж покажет врагам несколько смертельных приемов любимого боевого искусства;



- **npc kill all** – как не сложно догадаться, этот чит позволяет убить всех NPC, кроме любимого тебя. В некоторых случаях это может привести к успешному выполнению миссии;
- **kill** – используй этот код только после сохранения игры.

CODENAME: PANZERS

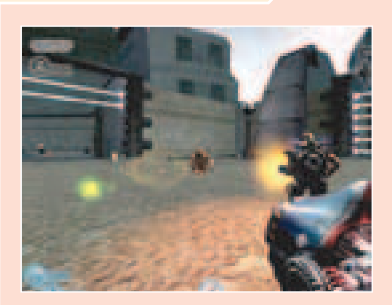


Во время игры нажми [ENTER] и используй следующие коды:

- **SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS** – полное бессмертие для каждого юнита твоей армии;
- **BICYCLEREPAIRMAN** – бесплатная починка;
- **SPOTTHEBRAINCELL** – юниту прибавляется 1000 единиц бесценного опыта;
- **MONEYSONG** – юниту прибавляется 100 единиц не менее бесценного престижа;
- **DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK** – просто-напросто выиграть текущую миссию;
- **MRHILTER** – вызвать столь нужную поддержку;
- **MOTORHEAD** – убийство с одного удара.



KREED



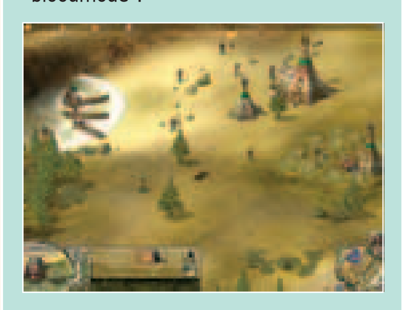
Чтобы использовать приведенные ниже коды, тебе необходимо, прежде всего, открыть игровую консоль. Делается это с помощью привычной клавиши [~]. Если по каким-то причинам коды не работают, попробуй сначала набрать в консоли "cs_cheats 1".

- **g_fly 1** – включить режим "Fly Mode". Позволяет быстро перемещаться в пространстве;
- **fly** – это команда также используется для включения режима "Fly Mode";
- **gotoroom room##** – перейти в комнату. Вместо ## вставить номер комнаты;
- **cl_showinfo 1** – вывести на экран значение FPS – Frame Per Second;
- **game_godmode ##** – активировать бессмертие. Вместо ## необходимо ввести текущее количество здоровья. В противном случае бессмертия получить не удастся;
- **addwpn ?** – вывести на экран полный список оружия. Прям как в магазине;
- **addwpn ##** – добавить оружие номер ## из того самого списка;
- **suicide** – не буду рассказывать тебе значение этого кода. Надеюсь, поймешь сам;
- **map ##** – быстрая загрузка нужной тебе карты.

NO MAN'S LAND

Во время игры нажми [ENTER], вводи код и дави на [ENTER] еще раз.

- **backwardsbonus** – получить 1000 единиц дерева;
- **goldenmonkey** – получить 1000 единиц золота;
- **hoppingbonus** – получить 1000 единиц еды;
- **bloodmode** – активировать режим "bloodmode".



ПУТЕВОДИТЕЛЬ: PC ИГРЫ

журнал прохождений и кодов для популярных компьютерных игр

В октябрьском номере вы найдете детальные прохождения хитовых игр:

10(14), октябрь 2004
В продаже с 22 сентября!



DOOM III

«Марс. Никогда не любил эту планету. Будь моя воля, я бы на нее не сунулся. Но корпорацию мое мнение не интересовало. Мне нужно было забрать с базы UAC ребят, смена которых подошла к концу...»

Мы подготовили подробное руководство по выживанию на Марсе, в котором ты найдешь:

- детальное прохождение игры;
- описание персонажей;
- перечень кодов для ящиков;
- описание оружия;
- описание монстров и рекомендации по их истреблению;
- описание боссов, хитрости ведения боя;
- подборка easter-eggs.

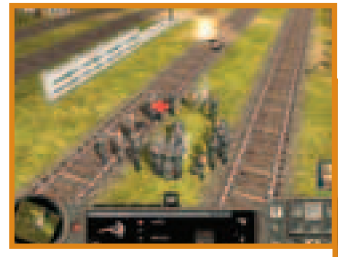




CODENAME: PANZERS

В новой real-time стратегии на тему Второй мировой вам не придется забивать себе голову грандиозными планами по трансформации юнитов и обкладывать рабочий стол многотомными мануалами. Достаточно ознакомиться с нашими тактическими выдержками:

- советы по прохождению трех кампаний;
- описание героев;
- описание юнитов;
- перечень чит-кодов.





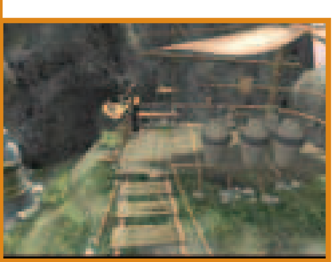
AURA: FATE OF THE AGES

«С незапамятных времен клан Хранителей стерег магические кольца, дарующие бессмертие и безграничную власть. Чтобы кольца не попали в злые руки, их спрятали в надежных тайниках в параллельных измерениях.»

Мы поможем тебе раскрыть тайны древних, в нашем материале по увлекательному квесту от Adventure Company ты отыщешь:

- полное прохождение игры;
- советы по управлению.

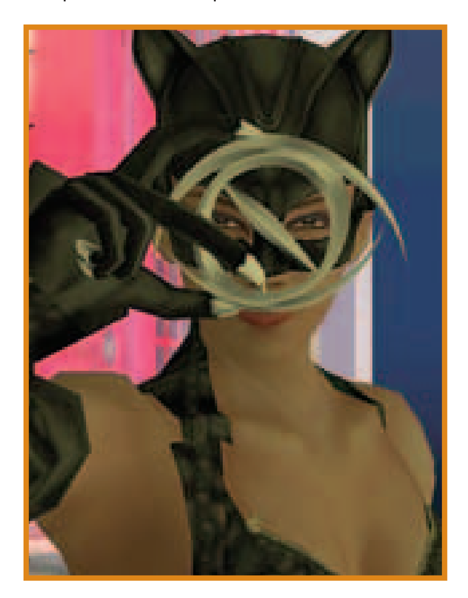


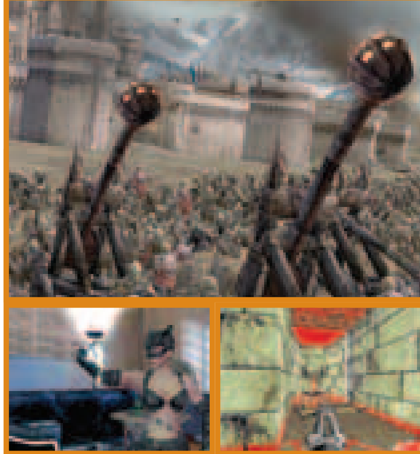


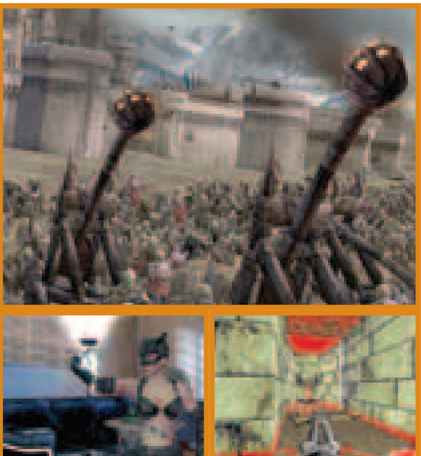
Также в номере ПРОХОЖДЕНИЯ и СОВЕТЫ:

CATWOMAN

- Противники и ловушки
- Видеокамеры
- Трюки
- Движения
- Прохождение игры







ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ...

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД:

- История создания Unreal Tournament

ДРУГИЕ МИРЫ:

- Рассказ о вселенной The Lord of the Rings

АРХИВ

- Все секреты Doom II // второй том

КОД ДОСТУПА

- Подборка чит-кодов к последним играм

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Количество приобретенных на московских рынках и в магазинах автозапчастей тюнинговых «обвесов» после появления замечательной игры *Need for Speed Underground* увеличилось в полтора раза.



Октябрьский номер журнала предлагает вашему вниманию ключевую тему:

УЧИСЬ ИГРАЯ

«Настала пора стереть пыль с компьютера - осенние деньки предназначены для учебы и работы. Но что делать, если быстро переключиться на серьезные дела не получается, а так хочется еще немножко погулять и развлечься? Что ж, выход есть!»

Желаешь знать, как можно совмещать игры и учебу? Какое отношение игры имеют к системе образования? Как извлечь практическую пользу из игр? Убедить своих предков в том, что игры помогают тебе развиваться? Ознакомься с нашим материалом!



ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ ЕЩЕ БОЛЬШЕ? ЧИТАЙ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!

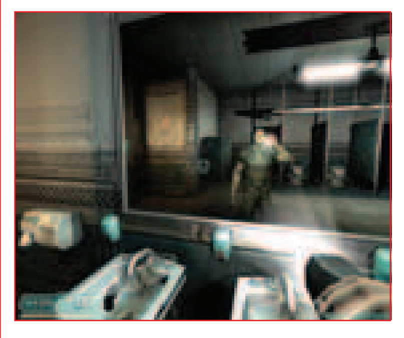
DOOM 3

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО АДУ

Вряд ли эти адские твари когда-нибудь остановятся, а? Ничего, такая уж у нас работа, взваленная на наши, закованные в покореженную броню плечи. И как бы нам ни осточертели постоянные хрипы из-за запертых дверей и груды трупов, мы все равно должны продолжать нашу вечную битву. Так что давайте в очередной раз повторим основы основ, возьмем любимые дробовики, миниганы и ракетницы и устроим этим чертовым бестиям настоящий ад.

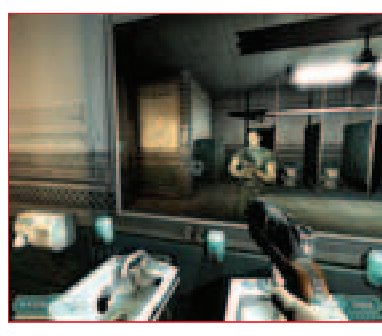
ОРУЖИЕ

ФОНАРИК (FLASHLIGHT)



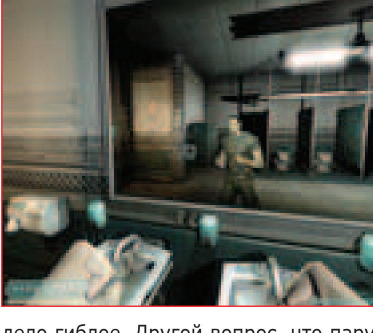
Лучшее оружие против темноты. Как ни странно, фонарь – один из самых важных и часто используемых видов оружия в игре. И сражаться с помощью него ты будешь не с монстрами, а с липкой тьмой, поселившейся в каждом уголке этой богом проклятой базы. Очень скоро ты поймешь, что проходить мимо темного угла, не высветив его фонариком, – большая роскошь в беспощадном мире игры: зомби обожают прятаться в предательском сумраке. В случае крайней нужды фонариком можно навернуть врага по морде, но не рассчитывай, что ты значительно подорвешь его здоровье. Лучше используй что-то более серьезное.

ПИСТОЛЕТ (PISTOL)



Лучшее оружие против монстров в начале игры. Твое первое огнестрельное оружие. Скорее всего, сразу после нахождения дробовика ты о нем забудешь, но до этого пистолет успеет сослужить тебе неплохую службу, уничтожая первых врагов еще на подходах к твоей нежной тушке, у которой нет желания с ними встречаться. Как только появится оружие более мощное, пистолет лучше забросить на дно рюкзака – его огневая мощь и скорострельность не способны тягаться с серьезными монстрами, так что, кроме ситуаций, когда патроны для всех других видов оружия закончились, пистолет ты использовать не захочешь.

КУЛАКИ (FISTS)



Лучшее оружие против кого угодно при наличии «Берсерка». В отличие от предыдущих игр, десантник в третьей части ***Doom*** не удосужился нацепить на руки даже кастета. Из-за этого сражаться с кем-то голыми кулаками – дело гиблое. Другой вопрос, что пару раз за игру тебе попадется специальный усилитель – «Берсерк». Ты его сразу узнаешь – мышцы наполняются кровью пополам с адреналином, мир вокруг заливает красная пелена и ни одна тварь не выдерживает удара твоего кулака. Когти и зубы бестий не способны нанести тебе вреда, а тобой движет лишь дьявольская ярость.



Текст: Иван “Tordosss” Закалинский

ДРОБОВИК (SHOTGUN)



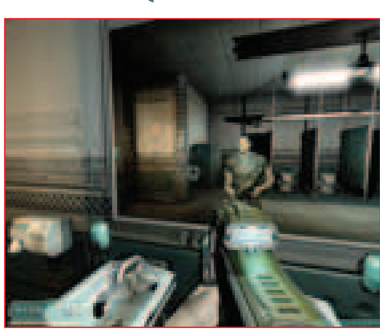
Лучшее оружие против Пинки, Призраков, Мэготов и зомби. По хорошему счету, этот ствол можно использовать против кого угодно – просто на вышеперечисленных парней он действует наиболее убедительно. Все как обычно – смертоносный в ближнем бою и слабенький на больших дистанциях, дробовик – лучший выбор маньяков, для которых нет слаще момента, чем тот, когда ты подбираешься к монстру вплотную и выстрелом разрываешь его на куски. Учти, однако, что перезаряжается эта игрушка долго, но ждать полной зарядки не надо – во время перезарядки нажми на курок, дробовик все равно выстрелит.

ГРАНАТЫ (GRENADES)



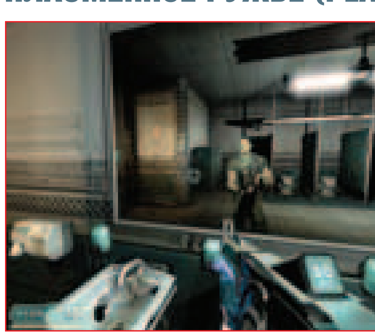
Лучшее оружие против Бесов, зомби-морпехов и скоплений врагов. На первый взгляд гранаты кажутся бесполезными и неуклюжими кусками железа, которые, к тому же, норовят разорваться у тебя под ногами. Но стоит лишь немного потренироваться – и они превращаются в настоящий кошмар для адских тварей. Главное помни, что граната не разрывается от столкновения со стеной, а вот при контакте с живой материей детонация происходит мгновенно. Именно поэтому я бы не рекомендовал использовать ее, чтобы убить монстров, настаивающих на тесном контакте – вместе с врагом на воздух взлетит часть твоей жизни и брони.

АВТОМАТ (SUB MACHINE GUN)



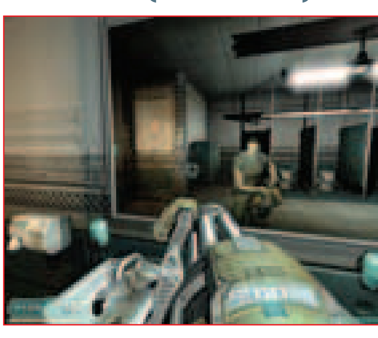
Лучшее оружие против Трайтов и зомби-морпехов. Милая штучка, способная создать почти физически ощутимую преграду из свинца между тобой и монстром. Однако учти, что бОльшей части тварей патроны наносят не много вреда, так что не вздумай расслабляться, выпустив в противника очередь, – одной ему будет мало. Автомат хорошо подходит для атак на дальних расстояниях, когда важна точность огня и моментальная доставка патронов к отвратительной цели. Скорость перезарядки не самая впечатляющая, так что если у тебя нет пространства для отступления во время перезарядки, переключись на другой вид оружия.

ПЛАЗМЕННОЕ РУЖЬЕ (PLASMA GUN)



Лучшее оружие против Затерянных душ и Херувимов. Красив, быстр и смертоносен – именно таков местный Плазмаган. Мало того, что сгустки плазмы могут осветить темную комнату, в которой тебя застали врасплох, так еще и убойная сила этих шариков внушает уважение. Пожалуй, это еще одно универсальное оружие, которое хорошо уничтожает монстров в игре. Один недостаток – шарики плазмы летят неспешно, так что прыткий монстр спокойно может от них увернуться, а расстреливать заряды плазменного ружья просто так позволять себе никак нельзя: патронов для него всегда будет не хватать.

МИНИГАН (CHAINGUN)



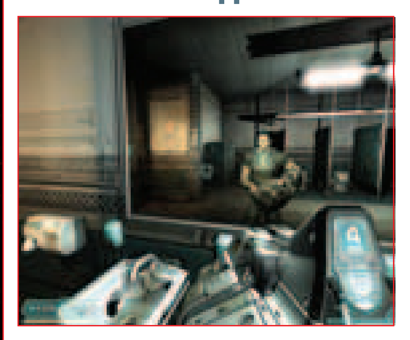
Лучшее оружие против Коммандос с миниганом и Какодемонов. Мощное оружие, подходящее для превращения большинства монстров в кровавый паштет. Однако все-таки использовать его я рекомендую на вышеупомянутых врагах. Дело в том, что патроны для этого шестиствольного монстра на уровнях днем с огнем не сыщешь, а расходуются они быстро. Наиболее эффективно миниган использовать на средних дистанциях – для дальних у него чересчур большой разброс пуль. Если тебе нужно поставить между собой и монстром преграду из раскаленного свинца, лучшего оружия не найти.

РАКЕТНИЦА (ROCKET LAUNCHER)



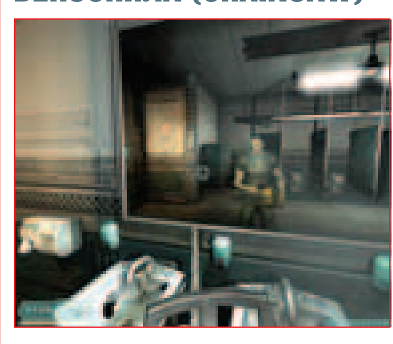
Лучшее оружие против Ревенантов, Арх-Вайлов и Манкубов. Еще один универсальный ствол, но ступенькой выше – с его помощью можно ровнять с землей монстров высшего ранга. Ракета летит быстро, ну а уж о производимом эффекте и заикаться не стоит. Конечно, не каждой твари хватит одной ракеты, но возможность держать этих сволочей на расстоянии, нанося им весомый урон, сводит все минусы на нет. Скорость перезарядки приятно греет душу, и это сладкое чувство не способен испортить даже тот факт, что ракетницу ни в коем случае нельзя использовать в ближнем бою.

БОЛЬШАЯ НЕВДОЛБЕННАЯ ПУШКА (BFG 9000)



Лучшее оружие против больших монстров. Расшифровывается эта аббревиатура как Big Fucking Gun, ну а примерный и максимально приличный перевод этого названия с английского я привел в заголовке. И всем известное правило «как вы яхту назовете, так она и поплывет» здесь действует безотказно. Несмотря на маленькое количество патронов, это оружие великолепно подходит для выведения из строя крупных монстров. Чтобы увеличить мощность энергетического сгустка, зажми клавишу огня и следи, как копятся заряды. Учти, что после четырех зарядов твое оружие перегреется и разнесет вместе с тобой половину уровня. Лучше до такого не доводить.

БЕНЗОПИЛА (CHAINSAW)



Лучшее оружие против зомби. Скорее дань врожденной у каждого из нас тяге к МЯСУ, чем полноценное оружие, бензопила способна в момент распилить большинство монстров в игре, но сначала к ним надо подобраться вплотную, что порой не представляется возможным. Эффективнее всего пилу использовать против тварей в ближнем бою. Лучшей жертвой ее будут зомби любого типа – эти твари медлительны и не успеют нанести по тебе удар. А в это время их будет разрезать на части вращающаяся цепь пилы. Только не надо ее использовать на Пинки – перед тем как сдохнуть, эта тварь сожрет половину брони и здоровья.

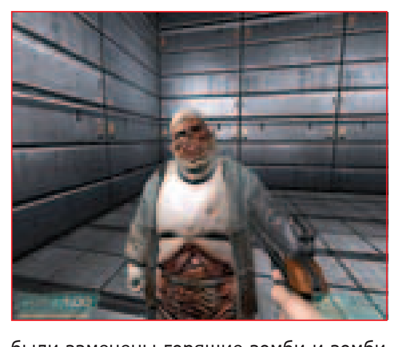
КУБ ДУШ (SOULCUBE)



Лучшее оружие против Рыцарей ада и Кибердемона. Совершенное средство уничтожения. Серьезно. Убиваешь пять демонов, слышишь женские голоса, шепчущие «Use us!», переключаешься на «Душекуб» (клавиша [Q]) и запускаешь его в монстра. Смерть твари гарантирована. Плюс во время еды душекуб восстанавливает твое здоровье. Отсюда правило: беречь куб для сильных монстров или случаев, когда необходимо срочно поправить здоровье. Повторяю, Soulcube с первого раза убивает любого монстра (кроме боссов) и восстанавливает твое здоровье. Что-нибудь еще в этой жизни тебе надо?

МОНСТРЫ

ЗОМБИ (ZOMBIE)



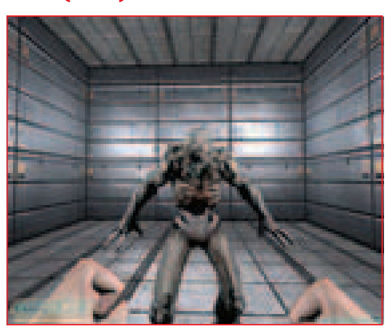
Довольно стандартные монстры – тупые, медлительные и предпочитающие бороться с нами врукопашную. Некоторые твари додумались взять в руки гаечные ключи и фонари, чтобы наносить нам больше повреждений. Кроме того, на базе были замечены горящие зомби и зомби с бензопилами. Тактика убийств проста как две копейки – не подпускай тварей близко и расстреливай их из дробовика, а лучше распиливай к чертям собачьим бензопилой. Главная опасность при общении с этими милыми тварями – их резкое появление из-за какого-нибудь темного угла. Чтобы избежать неожиданностей, пользуйся фонариком.

ЗОМБИ-МОРПЕХИ (ZOMBIE MARINE)



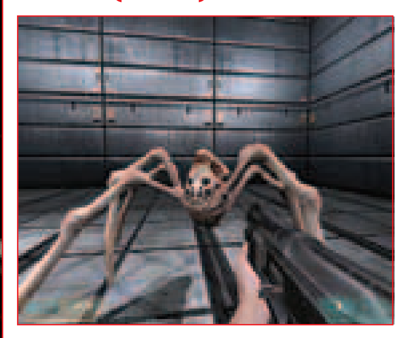
Очень неприятные твари. Причина в том, что они старательно используют при сражении с нами окружающую территорию и буквально заставляют нас на себя охотиться. Чтобы выйти из сражения с одним из таких парней с минимальными потерями придется использовать укрытия и стремительные передвижения по уровню. Главное помнить, что эти монстры способны доставить множество проблем, так что бросаться на них в ближний бой с дробовиком строго не рекомендуется – используй автомат. Ну а наиболее безболезненным способом расправы будет граната, кинутая на звук радиопереговоров, всегда сопровождающий морпехов.

БЕС (IMP)



Один из самых проблемных монстров в игре – его высокая скорость, огненные шары, взрывающиеся при падении, и особенно прыжки на немыслимые расстояния вкупе с толстой шкурой заставят тебя не раз попотеть. Лучше всего выносить этих ребят заблаговременно кинутой гранатой, но не стоит забывать и о дробовике, заряд которого так хорошо всадить в тварь в промежутке между бросками огненных шаров. Уклоняться от шаров лучше всего в правую сторону – стрейфом влево ты их будешь ловить постоянно. Если увидишь, что бес припал к земле, моментально беги в сторону – вслед за этим движением следует прыжок твари.

ТРАЙТ (TRITE)



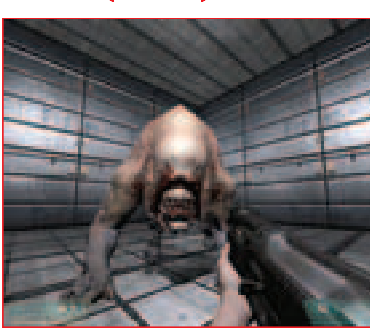
Эта тварь пожаловала к нам прямиком из фильма **«Нечто»** – встречайте перевернутую человеческую голову на паучьих ножках! Ни в коем случае не подпускай этих монстров к себе – расстреливай их на расстоянии из автомата, по возможности подрывая их скопления гранатами. Если вдруг тебя зажали в угол, делай, что хочешь, но пробивай дорогу из окружения и отбегай подальше – тесный контакт со стаей трайтов серьезно сказывается на здоровье. И учти, что обычно милые паучки лезут изо всех возможных щелей не только впереди тебя, но и с боков, а главное, сзади. Будь на чеку, а также помни, что они хорошо прыгают.

МЭГГОТ (MAGGOT)



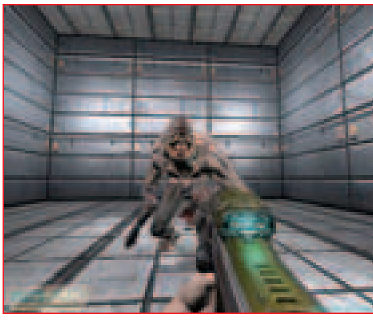
Перевод названия этой похожей на беса двухголовой твари звучал бы как «личинка», но лично я ничего общего между миролюбивой личинкой какой-нибудь мухи и этим жутко светящим в темноте своими глазами монстром не вижу. Так что пускай он будет просто Мэггот. Завалить этого парня практически ничего не стоит – один заряд из дробовика с более-менее близкого расстояния и все. Самый кайф – подпустить тварь на расстояние удара, дать ей замахнуться и разрядить в обе ее головы заряд дроби. Кстати, не советую стрелять по Мэгготу из плазменного ружья – он слишком быстро двигается и любит не вовремя пригнуться.

ПИНКИ (PINKY)



Старый знакомый из оригинального ***Doom*** обзавелся железной задницей и еще более скверным характером. Стоит только подпустить эту тварь на расстояние удара, и ты останешься без львиной доли здоровья. Именно поэтому, едва ты увидишь этого монстра, сразу начинай пятиться от него с максимальной скоростью. Убивать вражину лучше всего из дробовика – благодаря его большим размерам даже на средних расстояниях в цель попадет большая часть дроби, ну а приличная останавливающая сила патронов обеспечит безопасность. Ни в коем случае нельзя стоять на месте и дать загнать себя в угол – такая ситуация смерти подобна.

ПРИЗРАК (WRAITH)

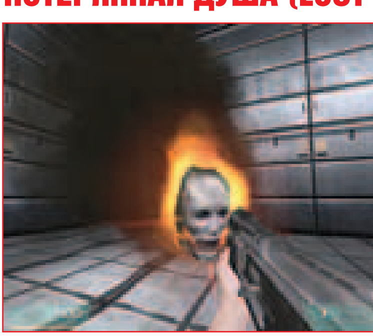


Не смотри на название – этот монстр вполне материален, хотя и обладает способностью, достойной призрака. Во время очередного забега в твою сторону этот выходец из ада может телепортироваться на короткие расстояния, чем способен довести до белого каления любителей пострелять по нему из плазменного ружья – драгоценные патроны будут уходить в никуда. Лучший вариант – дождаться, пока эта ошибка природы подберется к тебе достаточно близко и при очередной ее телепортации разнести на части из дробовика. Однако учти, что если ты не успеешь, когти-серпы призрака основательно попортят тебе шкуру.



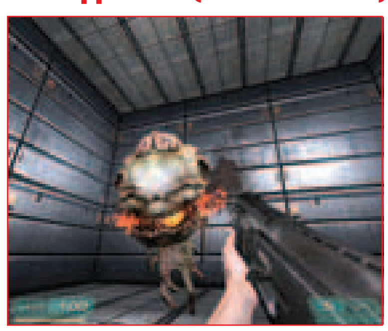


ПОТЕРЯННАЯ ДУША (LOST SOUL)



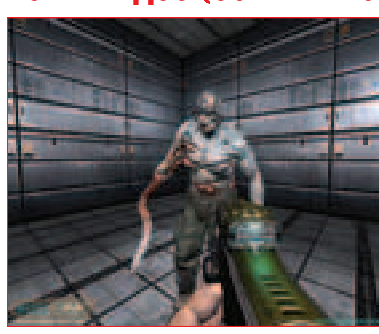
Летающая женская голова на реактивной тяге. Главная особенность – души умеют уворачиваться от твоих выстрелов с неожиданной скоростью. Чтобы наверняка уничтожить одну из этих тварей, просто дождись того момента, когда она пойдет в атаку – голова разинет пасть и полетит тебя кусать. Именно теперь в нее и нужно высаживать боеприпасы, не беспокоясь, что тварь успеет увернуться. Кстати, для уничтожения душ используй плазменное ружье: одного-двух шариков должно хватит. В принципе, можно использовать и миниган с автоматом, но для первого не напасешься патронов, а второй не обладает внушительной огневой мощью.

КАКОДЕМОН (CACODEMON)



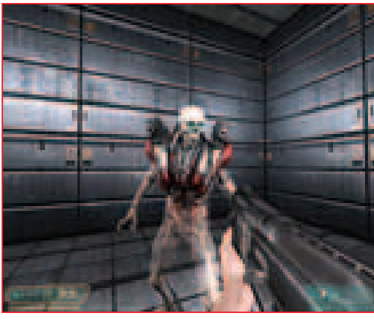
Мой личный любимец с неприличным названием из оригинальных ***Doom*** и ***Doom 2*** присутствует и здесь. Большая глупая летающая голова с кучей бешеных глаз, стреляющая сгустками энергии и презабавно уворачивающаяся от выстрелов. В принципе, главное – создать достаточную плотность огня из скорострельного оружия (лучше всего – минигана). Причем целиться надо монстру в район пасти – именно оттуда будут вылетать энергетические сгустки. Не рекомендуется приближаться к какодемону близко: во-первых, может покусать, а во-вторых, можно не успеть сбить так не вовремя выплюнутый им энергетический шар.

КОММАНДОС (COMMANDO)



Эти монстры представлены в двух вариантах: с миниганом и щупальцем вместо одной из рук. Первые крайне опасны, если стоять на месте и ловить патрон за патроном. А вот если постоянно стрейфиться, да еще и отвечать на его выстрелы из своего минигана, проблем не будет. Разновидности с щупальцем могут атаковать как на расстоянии, так и в тесном контакте. Посоветовать какое-то оружие против них сложно, разве что во время боя лучше стрейфиться в правую сторону – тогда щупальце тебя не достанет. Лучше всего не допускать с этими парнями сближения, вынося их из дробовика или плазменного ружья.

РЕВЕНАНТ (REVENANT)



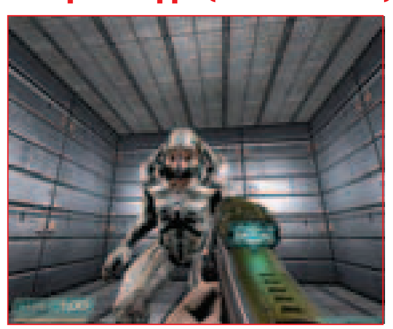
Еще один старый знакомый – скелет с горящими глазами, закованный в нагрудный панцирь, на который установлены две ракетницы. Главное, что он умеет – это запускать в нас сразу две самонаводящиеся ракеты, которые причиняют ощутимый ущерб и неплохо находят нас даже за углами. Я бы посоветовал разнести тварь при первом же контакте из ракетницы – так будет проще. Однако при желании с ревенантом можно бороться и плазменным ружьем – главное стрелять чуточку ниже его головы, чтобы сбивать запущенные монстром ракеты. Делать это из минигана и автомата не рекомендую – ракеты достаточно хорошо бронированы.

МАНКУБ (MANCUBUS)



Большая гора мяса, вооруженная двумя пушками, которые с завидной скоростью выплевывают в тебя мощнейшей силы огненные шары. Главное – не стоять на линии огня. Бегай, прячься, только не показывайся им на глаза. Лучшая тактика – высунулся, зарядил по твари из ракетницы и спрятался. Три-четыре прямых попадания и манкуба можно выносить ногами вперед. Кстати, дружеский совет: не вздумай бороться с ним кулаками – получишь пузом по голове, улетишь на другой конец уровня, а вдогонку еще и из ракетницы приложат. На средних расстояниях неплохо расстреливать его из дробовика – размер монстра способствует.

РЫЦАРИ АДА (HELLKNIGHT)



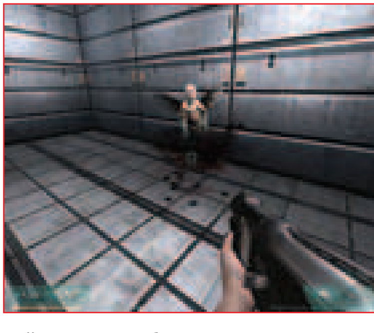
Здоровенный, сильный и страшный монстр. Легко кидается энергетическими шарами, которые обладают о-о-очень большим радиусом взрыва. Рассказывать, что рыцарь сделает с тобой в ближайшем бою, я надеюсь, не надо? Убивать тварей лучше всего душекубом или заряженным минимум до третьего уровня BFG. Неплохо действуют и ракеты. В крайнем случае, можно завалить его из плазменного ружья, а если ты умеешь достаточно быстро передвигаться, а уровень располагает большим количеством укрытий, тварь реально завалить из дробовика – даже на средних дистанциях рыцарь будет ловить почти весь свинцовый заряд.

АРХ-ВАЙЛ (ARCH-VILE)



Этот дядя действительно умеет испортить жизнь. Во-первых, он живучий. Во-вторых, его дистанционная атака – волна огня в твою сторону, спокойно поднимающаяся по стенам, быстренько превратит тебя в уголек. В третьих, в ближнем бою он располосует тебя когтями. Но самое главное – Арх-Вайл умеет вызывать монстров. И если поначалу это будут Мэгготы да Бесы, то под конец тебя ждут Рыцари Ада. Именно поэтому ты должен сначала завалить Арх-Вайла, а уже потом его приспешников. Лучше всего для этого подходит ракетница, быстро и эффективно уничтожающая монстра и не дающая ему призвать тварь высокого уровня.

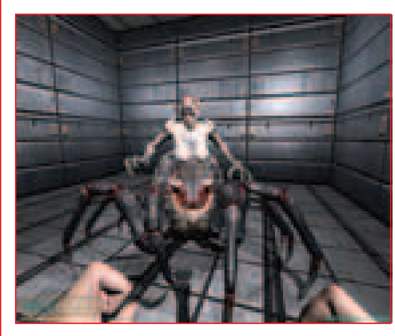
ХЕРУВИМ (CHERUB)



Адская версия розовощекого младенца с голой задницей, вселяющего в людей любовь и радость. Однако эти милые детишки в тебя вселят исключительно ненависть и желание убивать. Эти монстры могут преодолевать за один прыжок действительно большие расстояния, а их железные коготки наносят крайне неприятные повреждения с завидной скоростью. Однозначно – выноси чудовищ на расстоянии, не позволяя им приближаться. Поверь, на них патронов жалеть не стоит – тебе же дороже выйдет. Кстати, детишки зачастую обитают рядом с манкубами. Так вот, убивать советую сначала именно херувимов, чтобы не путались под ногами.

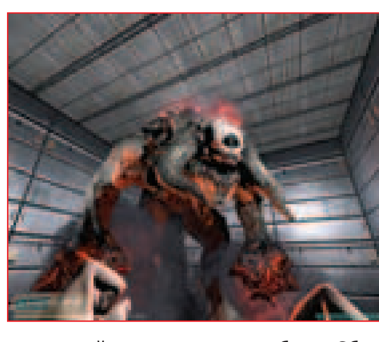
БОССЫ

VAGARY



Внебрачная помесь паука с еще какой-то тварью, ростом в полтора человеческих. Вместо атаки поднимает с пола усилием мысли всякие тяжелые вещи и со всей дури кидает их в нас. На коротких дистанциях уверенно выносит большое количество здоровья своими когтями. Главная проблема в сражении с этим монстром – у игрока пока что нет тяжелого вооружения. Поэтому сначала на это чудовище рекомендуется истратить все гранаты, ну а дальше можно поливать из автомата с безопасного расстояния, а можно рисковать и убивать из дробовика в тесном контакте. Монстр встретится еще и под конец игры, но тогда ты уже будешь располагать вооружением посерьезней.

СТРАЖ (GUARDIAN)

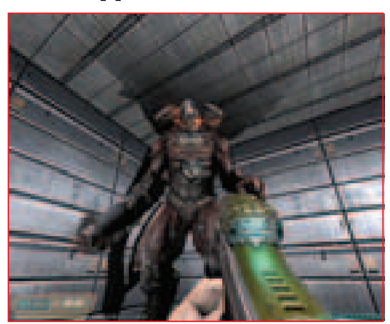


Охранник душекуба, здоровая тварь, рассыпающая вокруг себя веером фаерболлы и сжирающая твое здоровье и броню в рукопашной схватке. На поле боя ты наверняка заметишь летающих демонов с фонариками – именно с них и начинай свою грязную работу. Сбивать тварей лучше всего плазменным ружьем или миниганом, только позаботься о том, чтобы перед тем, как ты собьешь последнего демона, у тебя была перезаряжена ракетница. Потому как страж тут же остановится, за его спиной появится синее свечение и он начнет воспроизводить демонов по новой. В этот-то момент он и становится уязвим.



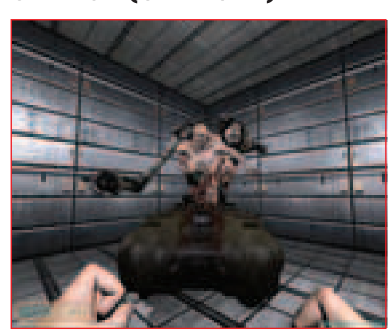

ПЕРВОЕ
ПОПУЛЯРНОЕ
РАДИО
102.5fm
Поп-са
ТЕЛЕФОН РЕКЛАМНОЙ СЛУЖБЫ
267-1814
www.radiopopsa.ru

КИБЕРДЕМОН (CYBERDEMON)



Кумир любого думера, гроза начинающих игроков и просто душа компании вернулся в ***Doom 3***! Однако победить его стало гораздо легче. Да, повреждения ему можно нанести только душекубом. Да, его дистанционная атака способна в мгновения разнести тебя в щепки. Да, из адского портала посреди островка выныривают бесы, мэгготы и призраки. Но все не так страшно. Передвигаемся так, чтобы ты и кибер всегда находились по разные стороны пролома в центре острова, убиваем лезущих из портала тварей и заряжаем душекуб. Затем разряжаем его в Кибера. После нескольких таких атак он с протяжным воем отдаст душу дьяволу.

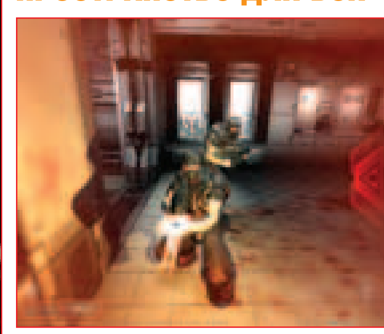
САБАОТ (SABAOTH)



Вот что происходит с сумасшедшими сержантами, которые слишком дорого продали свою душу дьяволу. С этим боссом очень тяжело бороться из-за ограниченности поля боя, что не позволяет уклоняться от летящих зарядов BFG 9000. Придется как можно быстрее сбивать их в воздухе из плазменного ружья или еще чего-нибудь скорострельного и выпускать в босса ракету за ракетой, носясь вокруг него. В нишах справа и слева от комнаты ты найдешь броню и аптечку – только не стой там долго, заряд BFG найдет тебя. Хорошо перед боем подготовить душекуб – тогда в критический момент можно основательно поправить здоровье.

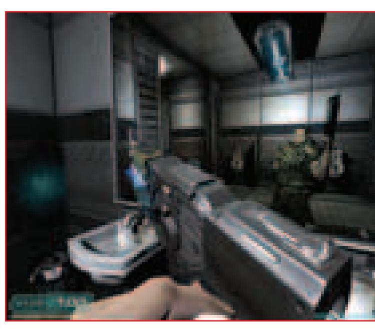
ПАРА СОВЕТОВ

ПРОСТРАНСТВО ДЛЯ БОЯ



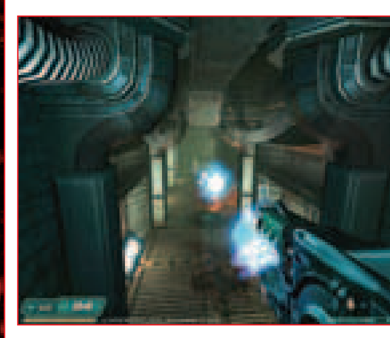
Большинству игроков эти советы наверняка покажутся знакомыми, но новичкам они придутся весьма кстати. Прежде всего, всегда помни, что у тебя за спиной. В этой игре в любой момент тебе может понадобиться отступить. А если ты по недосмотру уткнешься спиной в стену, будь уверен – загрызут. Если вдруг тебя зажали в угол или к стене несколько тварей, сконцентрируй свой огонь на какой-то одной. Как только она сдохнет, прорывайся в освободившееся пространство. Можешь быть уверен, ближний бой с несколькими монстрами сразу – плохая идея, прежде всего потому, что их удары очень сильно сбивают прицел.

ПЕРЕЗАРЯДКА ОРУЖИЯ



Очень важно ВСЕГДА держать все стволы полностью заряженными. Даже пистолет. После любого боя (убедившись, конечно, что он позади) обязательно перезаряди все оружие. Причина проста – очень часто бОльшая часть магазина текущего оружия уходит впустую либо из-за того, что монстр резко выскочил, либо просто в прицел его никак не возьмешь, а перезарядка – это непозволительная роскошь во время близкого боя. Именно поэтому вместо перезарядки переключись на другое оружие и продолжай палить. На дальних дистанциях это не так критично – всегда можно куда-нибудь спрятаться и перезарядить основное оружие.

ИСПОЛЬЗУЙ СЛУХ



Не забывай, что уши тебе не просто так даны – всегда прислушивайся к окружающей тебя мрачной темноте. Каждый монстр в игре издает уникальный звук. Зомби-морпехи, например, при приближении оглашают окрестности звуком работающей рации. Ну а звук, с которым на тропу войны выходит пинки, вообще ни с чем не спутаешь – его ты будешь бояться. Кстати, научись распознавать приближение телепортирующегося в комнату монстра – это не так сложно, просто следи за звуками и освещением. Зато когда научишься, сможешь превращать его в куски мяса еще до того, как он осознал, куда же его перекинули адские силы.





TM RADIO ULTRA

GROUND CONTROL II

УКРОЩЕНИЕ ОГНЯ

Ground Control II – это жесткая и злая игра. Ground Control II – это тактическая стратегия реального времени, способная своей красотой выжечь сетчатку твоего глаза. Ground Control II – это чрезвычайно популярная сетевая забава, привлекающая к себе внимание игроков со всего мира. В Ground Control II побеждает самый быстрый, самый смелый и самый умный. Или пан, или пропал. Или лупишь по врагу карающей артиллерией, или тебя закатывают в асфальт – третьего не дано. Мы провели за игрой сумасшедшее количество времени. Мы забросили дом, работу, друзей и подруг. И теперь мы готовы рассказать тебе все секреты этой игры. Наслаждайся!

ПОСПЕШИ, ДА ЛЮДЕЙ НЕ СМЕШИ



Начиная миссии в кампании, ты будешь сталкиваться с тем, что противнику принадлежат почти все посадочные зоны и victory locations. И соответственно, с необходимостью их отбивать. В скирмише и мультиплеере ситуация несколько иная – изначально значительная часть ключевых мест является ничейной. То есть, принадлежать они будут тому, кто первым до них доберется. Так что, вместо того, чтобы заказывать в первый прилет тяжелую технику, раскошелься лучше на легких и быстрых разведчиков, которые смогут достичь любой точки карты в мгновение ока (разведчики должны быть наземными, летающие юниты не могут ничего захватывать).

АПГРЕЙД, ЕЩЕ АПГРЕЙД!



Люби и знай свой dropship. Своевременные апгрейды этого транспортного средства являются залогом выживания. Причем всякому апгрейду должно быть свое время и место. Поначалу не стоит что-то делать с броней или оружием, лучше вложиться в улучшение вместимости, это позволит доставлять тебе за один раз больше техники. Потом, после первоначального захвата территорий и начала серьезных столкновений, следует подумать о броне для любимого транспортного корабля. Зрелище его горящих обломков, разлетающихся во все стороны, – не самое приятное. Оружие и топливный бак не так важны, как предыдущие улучшения.

ЖДАЛИ С МОРЯ, А МЫ С ГОРЫ

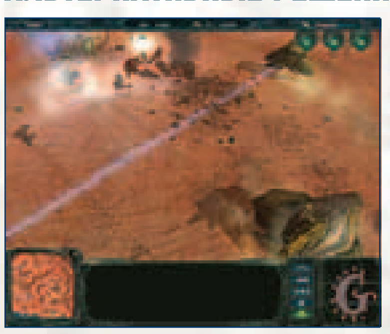


Всегда исповедуй принцип, вынесенный в заголовок. Постоянно меняй тактику, используй разнообразные сочетания юнитов, удивляй врага неожиданными решениями. Скажем, на начальных стадиях игры против компьютера в скирмише и в кампании эффективна тактика hit and run, когда отряды летающих юнитов уничтожают незащищенные боевые единицы. Ее же можно использовать в качестве альтернативы описанной выше тактики быстрого захвата – враг наверняка не ждет, что ты с начала пойдешь в «воздух». Моментально уничтожив силы супостата, ты нарушишь все его планы.



Текст: Егор Просвирнин

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ РЕШЕНИЯ



Всегда помни, что каждый юнит имеет два режима работы, и от своевременного их переключения зачастую зависят твои шансы на победу. Скажем, assault clanguards Виронов в альтернативном режиме начинают лечиться прямо-таки с нечеловеческой скоростью, удивляя противника своей живучестью. Siege infantry NSA вообще имеет смысл использовать только «альтернативно», когда бравые солдатики начинают строчить из пулеметов с дикой скоростью. Повысившаяся скорострельность с лихвой окупит потерю точности. И, конечно же, не стоит забывать о замечательном силовом поле NSA'шных ракетниц – пара этих машинок всегда должна быть у тебя под рукой.

НЕВИДИМЫЕ ПОМОЩНИКИ



На накопленные непосильным трудом AP можно не только заказывать технику и апгрейды у десантного корабля, но и вызывать поддержку из-за карты. Самой важной является возможность вызвать артобстрел на голову непутевого врага. Неопытные игроки иногда грешат тем, что ставят свои войска прямо на охраняемую ими точку. Вызвав артиллерийский удар перед началом атаки, ты уничтожишь или повредишь большую часть вражеских защитников, значительно облегчив захват позиций. Следует помнить, что все эти удовольствия отнюдь не бесплатны и перед применением этой полезной возможности следует подумать – а не лучше ли потратить AP на что-нибудь еще?

ЧУДЕСА ПРЕВРАЩЕНИЯ



Играя за Виронов, помни об их чудесной особенности соединять пехотинцев друг с другом, получая более мощные боевые единицы. Соединив двух assault clanguards, ты получишь infector clanguard (очень хорош против вражеской пехоты), а два missile clanguard дают в сумме mortar clanguard. Отдавая приказ юнитам слиться в объятиях, помни, что превращение происходит не мгновенно. Более того, обратный процесс разъединения также занимает время. Разъединив, наконец, потрепанного жизнью бойца на двух самостоятельных громил, ты не получишь бесплатного лечения – свежеобразованные юниты также будут иметь повреждения.

ШПИОНСКОЕ ДЕЛО



Мобильная артиллерия – очень мощное оружие, однако оно имеет массу нюансов. Во-первых, артиллерийские установки обладают ограниченной зоной видимости, которая делает их фактически бесполезными. Для эффективного использования артиллерии нужны юниты-разведчики с большим радиусом обнаружения, способные раскрыть вражеские позиции. Во-вторых, артиллерийские установки имеют большой промежуток времени между выстрелом и попаданием снаряда в голову врага. Поэтому враг, получив порцию горячих, постарается вывести технику из-под огня. То есть, использование одной установки смысла не имеет.

БОЕВЫЕ ИНЖЕНЕРЫ



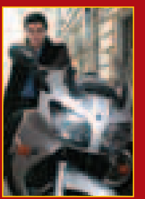
Правильное использование combat engineers – это прочный залог победы. Самое главное – это, конечно же, вовремя переключать режимы работы. Особенно это критично для NSA, юниты которой не могут регенерироваться самостоятельно. Помни, что в первом режиме работы NSA'шный инженер лечит боевые единицы поодиночке и не может лечить себя. В альтернативном режиме он полностью теряет подвижность, зато начинает восстанавливать здоровье у всех оказавшихся поблизости, в том числе и у себя. В бою пара-тройка таких инженеров обязательно должна стоять среди твоих войск.

ЗЛЫЕ БАГИ



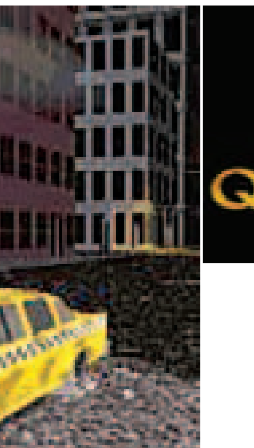
Искусственный интеллект юнитов имеет свои особенности, которые не грех использовать себе на благо. Если атакующий врага юнит находится вне его поля зрения, то враг на все поползновения никак не реагирует. То есть, дальнобойным снайперам и прочей артиллерии у нас зеленый свет. Но будь осторожен – твои силы также не реагируют на провокации и за ними нужен глаз да глаз. Зачастую боевая единица отстреливается от врага только до тех пор, пока может его видеть и более не пытается преследовать, поэтому во время боя всегда старайся держать атакующие войска на максимальной дистанции их выстрелов.

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Крепче за шоферку держись, баран! – цежу я сквозь зубы, со всей дури вписываясь в багажник очередного искусственного идиота в *«Кармагеддоне»*. Отъезжаю назад и, пока водила пытается очухаться, наношу ему еще один удар. Потом оставляю его и еду охотиться за коровами. Отличная штука – эти экшен-гонки. Я, признаться, к автомобилям вообще отношусь слегка равнодушно – ну не мое это. А симуляторы очередной *«Формулы»* или *NASCAR* вообще вызывают у меня такое ощущение, как будто я съел целый лимон, забыв про текилу. Так что с четырехколесными средствами передвижения я знаком исключительно с точки зрения антигуманных агрегатов.
Нет, конечно, есть и гонки, которые мне нравятся – тот же *Need for Speed*, например. Но там хотя бы есть на что посмотреть, да и физика не стесняет движений. Впрочем, подобные «нереалистичные гонки» – это отдельная тема для разговора. А сегодня в нашем меню – кровавая автострада. Игры, где ведущую роль играет водитель, а второстепенную – оружие, установленное на его машине.
Увы и ах, но золотые времена таких продуктов уже позади. Был великолепный *Quarantine*, был кровавый и восхитительный до ужаса Carmageddon, были и тайтлы помельче вроде *Hi-Octane* и *Death Rally*. Но все они именно «были». Сейчас от них остались только в очередной раз анонсированное продолжение Carmageddon, да перешедший на совсем другую стезю *Grand Theft Auto*. Так что, граждане, упускать шанс познакомиться с одним из самых беспринципных жанров игровой индустрии, попросту нельзя.





ЖАНР ИГРЫ	Racing / Action
ИЗДАТЕЛЬ	GameTek
РАЗРАБОТЧИК	Imagexcel
ОБЬЕМ	13 Mb / 1 CD
ДАТА ВЫХОДА:	1994 год

QUARANTINE

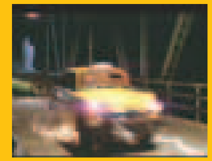
БЕЗУМНЫЙ ТАКС

Внедалеком будущем процент преступности вырос настолько, что правительство США с помощью корпорации OmmiCorp создало закрытый город KemoCity. Этот город стал тюрьмой для всех преступников – убийц, насильников, грабителей. Обычный таксист Дрейк Эджуотер (Drake Edgewater) попал в тюрьму по несправедливому обвинению, иску, поданному представителями OmniCorp. И теперь он очень, очень хочет восстановить справедливость, покарать злодеев и свалить отсюда, заодно избавив город от надвигающейся эпидемии неизлечимого вируса. Причины, согласитесь, достойные.

ЗЕЛЕНОГЛАЗОЕ ОРУДИЕ УБИЙСТВА

Понятное дело, что просто так не пойдешь в офис компании и не скажешь им: «Чуваки, вы ошиблись, я ничего плохого не делал. Выпустите меня, и все будет ОК». Но в KemoCity есть много товарищей, желающих посмотреть, какого цвета кровь у сильных мира сего. А у Дрейка есть собственный автомобиль типа «такси». Занимаясь извозом, он через какое-то время сталкивается с группой подпольщиков, ведущих активную подрывную работу. Они выдают Дрейку задания – взорвать местную телебашню, расстрелять отщепенцев или хотя бы доставить листовки трудящимся. После ряда заданий они же выдают ему пропуск в другой район города, населенный более злыми преступниками, более наглыми полицейскими и, разумеется, вооруженными силами OmniCorp. Но тюрьма остается тюрьмой. Она переполнена бандитами, расстреливающими все, что движется, и психопатами с коктейлями Молотова. В KemoCity есть куча шоферов-любителей, чья езда заставляет переключить режим стрельбы на ракеты и разобраться по-мужски (чего так не хватает отечественному автолюбителю). Вдоль стен закрытого города расставлены мины и ловушки, а некоторые зоны, если не покинуть их за отведенное время, превращаются в смертоносный полигон. Выжить во всем этом бе-

КАРАНТИН ДЖОНА КАРПЕНТЕРА



Разработчики не скрывают, что идею закрытого города–тюрьмы они взяли из культового кинофильма **Escape from New York** («Побег из Нью–Йорка»). **Режиссер Джон Карпентер** (John Carpenter) и актер **Курт Рассел** (Kurt Russell) создали великолепную историю о том, как в будущем из–за повышенной криминогенной ситуации Манхэттен обнесли стеной по всему периметру и заселили его всеми отбросами общества. Среди них был и персонаж Кэбби, разъезжающий на стареньком таксомоторе и спасающий героя от неминуемой смерти. Рекомендую посмотреть.



Машины на воздушных подушках созданы только потому, что для колесных моделей не хватает полигонов.



Версия игры для приставки 3DO. Да, на геймпаде играть удобнее, да и сама игра покрасивее будет.



Вот за это Quarantin е и запретили к распространению в Германии в 1995-м году.

зобразии непросто – но кто сказал, что будет легко?

ESCAPE FROM K.C.

Кажется, будто идея проста: катайся по городу, подбирай пассажиров, выполняй «политические» миссии и переходи с уровня на уровень. И действительно, все именно так и происходит. Но фишка-то как раз в том, что раньше такого не было. Это потом появился ***Grand Theft Auto***, и все разом воскликнули: «Да, это та свобода, которой нам так не хватало!». А симулятора таксиста не было и, по сути, не могло быть. Наверное, поэтому ***Quarantine*** – это не отдельный жанр, а их совокупность. Нет, не зря в свое время игру называли «Дум на колесах». Из такси нельзя вылезти, но зато можно устроить машинке такой тюнинг, от которого нынешние министры обороны взвыли бы. Несколько видов прочной, практически непробиваемой брони. Несколько типов оружия: миниганы, ракеты, мины, огнеметы и жестокая бензопила ближнего действия. Возможности проезда по опасным зонам, нитрокапсулы для ускорения передвижения и другие системы. Выбор большой, для настоящих таксистов.

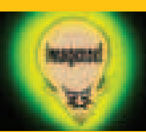
Дизайн игры – оригинален. Но это слабо сказано. Да, в целом графика отстает от ***Rise of the Triad*** с ее оцифрованными персонажами и спецэффектами. Но общий дизайн, атмосфера закрытого захламленного города, населенного преступниками, просто неповторим. С основным источником вдохновения, как сценаристов, так и художников, можно ознакомиться во врезке. Забавно, кстати, что Quarantine разрабатывалась под модный по тем временам шлем виртуальной реальности **VFX1**, но в релизе осталась только частичная поддержка. Вот ты на огромной скорости пролетаешь мимо магазинчика с оружием, вот за окном проносятся жилые кварталы, испещренные воронками взрывов и граффити. Вот запретная зона, где несколько водителей выясняют между собой отношения, а вот широкая улица, на которой две банды устроили разборки. И со всем этим безобразием рано или поздно придется столкнуться. Впрочем, вырвавшись из душного делового района, попадаешь в местный парк. Теперь это лесополоса, перемежаемая водными пространствами, населенная враждебно настроенными хиппи и редкими таксистами. Но и это еще не все – дальше тебя ждет заезд в Старый Кемо, Развлекательный Центр и Промышленный Район, где проблема выживания встает особо остро из-за жестокой конкуренции.

РАССКАЗЫ ИГРОДЕЛА

Рэй Лэриби, один из разработчиков Quarantine, рассказывал интересные истории,

Они выдают Дрейку задания – взорвать местную телебашню, расстрелять отщепенцев или доставить листовки трудящимся

ПРОФАЙЛ



Коллектив **Imagexcel** образовался в 1988 году. Первым продуктом студии стала игра ***Techno Cop*** для платформы **Amiga**. Продукт был интересен сам по себе: в роли полицейского ты сначала догонял преступника на красном «Феррари», а затем выходил из машины – и бегал за ним по двухмерному уровню. Затем вышел порт игры для Sega MegaDrive, а разработчики занялись проектом ***Quarantine***. Первая техническая версия появилась в 1992-м году, практически сразу после выхода «первой трехмерной» – ***Wolfenstein 3D***. Посмотрев на творение Джона Кармака, ребята из Imagexcel серьезно засели за работу, выпустив игру лишь в 1994-м году. Затем были несколько портов для 3DO и Sony Playstation, а в 1996-м свет увидел ***Quarantine II: Road Warrior***. К сожалению, он стал последним проектом компании, а ее сотрудники разошлись по другим компаниям (кстати, часть команды ушла в **DMA Design** работать над ***Grand Theft Auto***).

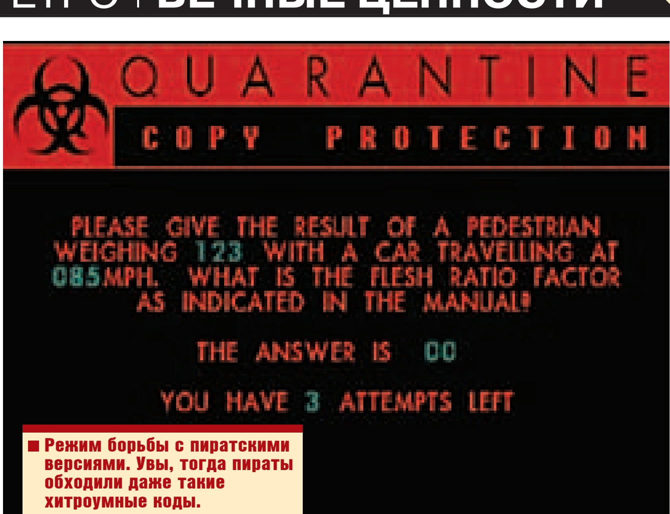
Ищи на диске приложение к рубрике «РЕТРО»





Взрыв телестанции – это еще семечки. Бывают заботы и посерьезнее.

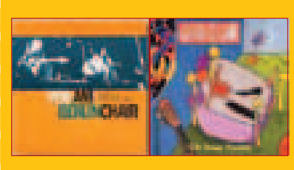
Спецэффекты по тем временам выглядели очень достойно.



■ Режим борьбы с пиратскими версиями. Увы, тогда пираты обходили даже такие хитроумные коды.



МУЗОН

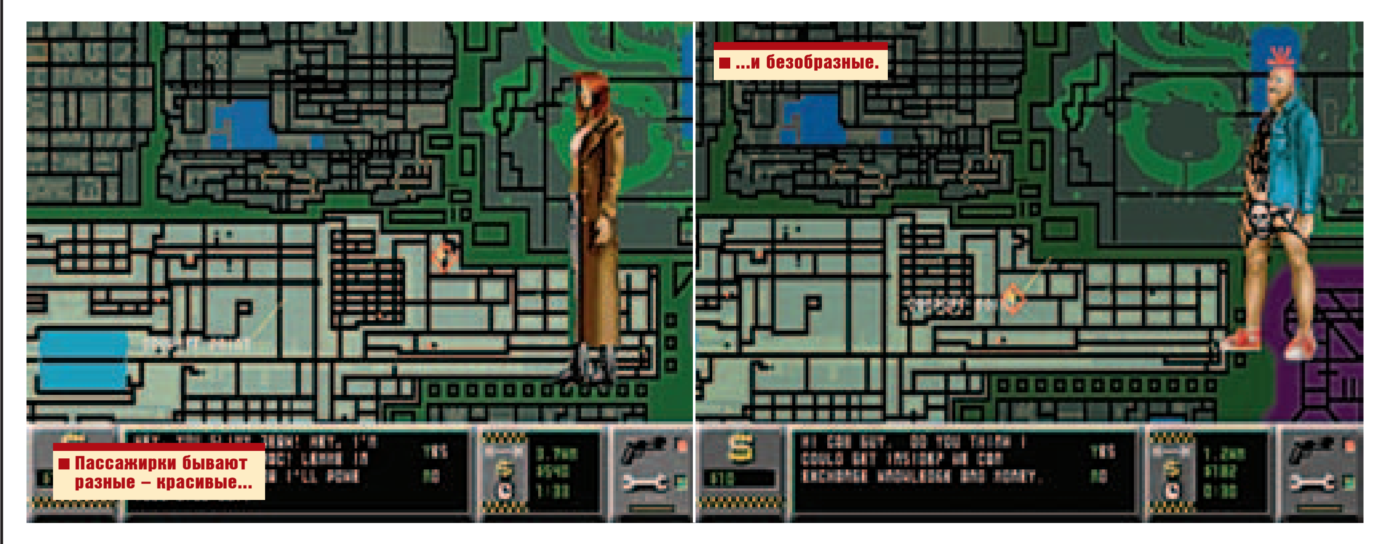


В CD-версии ***Quarantine*** есть одиннадцать треков, звучащих на протяжении игры. Вот полный список композиций:
You Am I – Berlin Chair
The Fauves – The Driver Is You
Custard – The Wahooti Fandango
Smudge – Ingrown
Godstar – Lie Down Forever
Screamfeeder – Snail Trail
The Daisygrinders – Uranium Watch
Underground Lovers – Weak Will
Hellmenn – Whirlwind
Crow – Yellow Beam
Sidewinder – Now You Know

касающиеся создания игры. Если запустить игру с ключом ***-sassyversion****, то все пассажиры будут голыми. Некоторые имена персонажей были взяты из названий клубов в Торонто (Канада): Drake, Edgewater, Beverly и так далее. А название города-тюрьмы Кето происходит от одной легенды. В 80-х годах правительство Канады якобы разработало лекарство для химиотерапии на основе медицинской марихуаны. Семена были похищены и затем продавались на улицах, а «приход» от них называли Кето. Впрочем, это может быть просто легендой. Миссия с доставкой пончиков в районе Wharf. Все знали, что она чересчур сложна, но даже после того, как я попросил Эда* (**Ed Zolnieryk**, дизайнер игры – прим. ред.) *хоть немного изменить ее, он не отреагировал. В более поздней версии для 3DO мы исправили эту ошибку, но для тех, кто играет в PC-версию, могу предложить такой вариант: нужно отъехать на самый юг, подальше от депо. Теперь двигайте на север. По дороге надо подбирать пассажиров до тех пор, пока не встретите курьера с пончиками. Немедленно сохраняйтесь! Теперь гоните изо всех сил вперед, используя нитрокапсулы. Как только вы окажетесь у депо, сохраняйтесь. Остается только объехать все вагоны – и готово.*

Теперь, думаю, у вас сложилось свое мнение об этой игре. Но играть или нет – решать вам. В конце концов, не все же в GTA гонять.

Из такси нельзя вылезти, но зато можно устроить машинке такой тюнинг, от которого нынешние министры обороны взвыли бы



■ Пассажирки бывают разные – красивые...

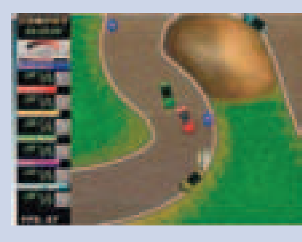
■ ...и безобразные.



Quarantine II: Road Warrior

Жанр:	Action
Разработчик:	GameTek
Издатель:	GameTek
Объем:	1 CD
Дата выхода:	1996 год

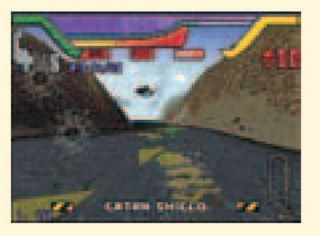
Продолжение приключений Дрейка Эджуотера. Попало в дайджест только из-за своего названия, по сути – это тот же ***Quarantine*** на улучшенном движке. Впрочем, есть и разница в деталях. Например, в самом начале нужно победить в гоночном дерби, одновременно избавляясь от конкурентов и пытаясь прийти первым к финишу. После этого тебя выпускают на междугородное шоссе, где ты зарабатываешь право на жизнь, развозя пассажиров и выполняя различные политические миссии. Долгая борьба с все той же OmniCorp приводит к долгожданной свободе. Дух оригинала сохранен, хотя я точно не уверен, что играть в одно и то же по два раза вызывает у кого-то интерес.



Death Rally

Жанр:	Racing/Action
Разработчик:	Remedy
Издатель:	Apogee
Объем:	12 Mb
Дата выхода:	1996 год

В это сложно поверить, но первым проектом от создателей великолепного ***Max Payne*** была всего лишь забавная гоночная аркада. Лично мне она запомнилась не столько концепцией, сколько изящным дизайном, процессом самой игры и общей атмосферой. Очень мягкая и приятная графика (вид сверху), отлично сбалансированный AI, разнообразное оружие, мультиплеерные режимы и обычная турнирная сетка. А прикол в том, что самым главным твоим противником будет... ***Duke Nukem***. Да-да, тот самый мускулистый блондин с героической внешностью и патологической тягой к сексу и насилию. Я бы посоветовал поиграть в ***Death Rally*** просто ради того, чтобы ознакомиться с еще одной игрой от гениальной и стильной компании **Remedy**.



Hi-Octane

Жанр:	Racing/Action
Разработчик:	Bullfrog Productions
Издатель:	Electronic Arts
Объем:	11 Mb
Дата выхода:	1995 год

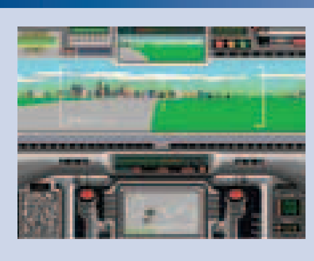
Кто-нибудь может назвать хотя бы одну неоригинальную игру от **Bullfrog Productions** и **Питера Мулине** лично? Я, при всех своих знаниях, не могу. Возможно, только ***Hi-Octane*** мог показаться чем-то вроде улучшенной версии ***Deathtrack***, но на деле это была совершенно новая, совершенно другая игра. Великолепная трехмерная графика, бешеные скорости и кубометры адреналина. Признаться честно, в первый раз я просто не справился с управлением. Нажимать одновременно кнопку газа и пытаться расстреливать противника – это действительно трудно. Но прошли часы, я стал лучше реагировать на изменения в сумасшедшей среде Hi-Octane и со временем просто-напросто привык. Чего и вам желаю, если вы впервые садитесь за эту игру.



Grand Theft Auto

Жанр:	Action
Разработчик:	DMA Design
Издатель:	BMG Interactive
Объем:	1 CD
Дата выхода:	1997 год

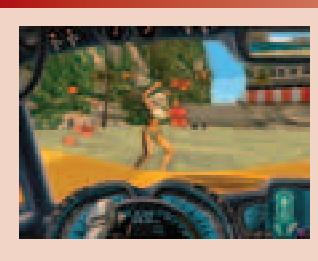
Многие не поняли скрытый потенциал ***Grand Theft Auto***. Ведь вся игра – это стеб от названия до последней фразы. Огромное количество ссылок на культурные ценности. Например, карточка Get out of jail, взятая из ***«Монополии»***, или группа буддистов в оранжевых хитонах. Все это на фоне модных сериалов об американском криминалитете. Один журналист назвал игру «Кармагеддон с высоты птичьего полета», но это не совсем так. В игре нужно выполнять множество миссий – от банальной доставки автомобиля до многоступенчатых ограблений банков и слежек за нечистыми на руку членами мафиозного семейства. Сомневаться нельзя: поиграть надо.
And remember – RESPECT is everything!



Deathtrack

Жанр:	Racing/Action
Разработчик:	Dynamix
Издатель:	Activision
Объем:	1 Mb
Дата выхода:	1989 год

По сути, первая игра, совмещающая жанр гонок и тотального уничтожения конкурентов. Ты – добротный водитель, который решил поучаствовать в самоубийственных соревнованиях, проходящих на великих дорогах Америки. В начале у тебя только мелочь на карманные расходы и выбор одной из трех тачек: скоростной, оснащенной оружием, или хорошо бронированной. Графика, конечно, вне конкуренции – 16 цветов способны расстроить даже бывалого ветерана, а векторные машинки... впрочем, ладно. Нам не привыкать. Как и следует предполагать, победа в гонке означает не только славу, но и хорошие деньги, на которые можно затюнинговать машину так, что для победы останется только зажать кнопку газа и стрельбы – и наслаждаться последующими эффектами.



Carmageddon

Жанр:	Racing/Action
Разработчик:	Stainless Steel Software
Издатель:	SCi Games
Объем:	1 CD
Дата выхода:	1997 год

Если какую-то игру и можно назвать символом неполиткорректности, плевком в лицо общественной морали, то только ***Carmageddon***. Конечно, консервативно настроенных граждан устрашает реалистичность насилия, представленная в игре, но абсолютное большинство игроков ничего, кроме развлечения и радости от этого не получила. Когда еще можно было получить очки за убийство мирных граждан? Где еще можно припечатать старушку в стенку и получить за это бонус? Где еще можно загнать полицейскую машину под пресс и получить ее в качестве трофея? Один мой приятель сказал, что играет в «Кармагеддон» чуть ли не с момента ее выхода, наслаждаясь отдельными моментами. Что ж, у меня нет повода не верить ему.

Яndex WiFi

Приятного интернета!

В рабочий полдник, обед или ужин захватите с собой ноутбук. В ресторанах, кафе и закусочных, имеющих на своей двери знак Яндекс.Wi-Fi, вы сможете одновременно насладиться и любимыми блюдами, и любимыми сайтами. Яндекс.Wi-Fi — это бесплатный беспроводной выход в интернет прямо из-за столика кафе.



10 ЛЕТ НАЗАД



ВОССТАНИЕ РАБОВ

Компания **Blizzard** выпустила в свет игру ***Blackthorne*** (также известную как ***Black Hawk***). Увлекательный двухмерный экшен, разработчики которого вдохновлялись такими играми, как ***Prince of Persia*** и ***Flashback***, повествует о приключениях молодого воина, призванного освободить родной мир от владычества злого Сарлака, систематически порабощающего народы и королевства. Игра отличается мягкой и плавной анимацией, оцифрованным звуком и неповторимым геймплеем, аналогов которому с тех пор так и не было создано.





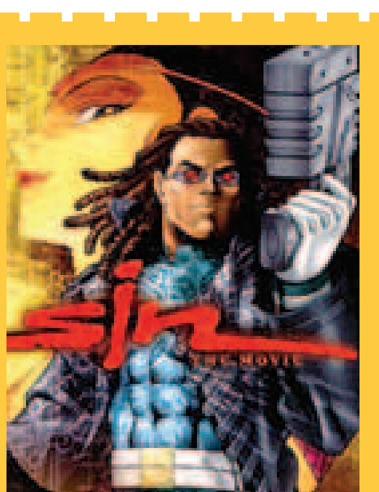
ТРЕХМЕРНЫЕ РЕАЛИИ

Компания **Apogee** создала подразделение **3D Realms**, предназначенное исключительно для создания трехмерных игр нового поколения. Практически сразу после этого разработчики анонсировали 4 проекта на движке *Build*: псевдотрехмерный сиквел ***Duke Nukem 3D***, кровавый ***Shadow Warrior*** с примесью восточной культуры, пугающий ***Blood*** (права проданы **Monolith**) и египетский ***Ruins*** (права проданы **Lobotomy Software**, название изменилось на ***Powerslave***). После выхода этих игр Джордж Бруссар, бессменный глава компании, объявил о создании совершенно нового FPS ***Prey*** на собственном движке. Но позже проект был заморожен, а вместо него компания начала разработку ***Duke Nukem Forever***, которая продолжается и по сей день, за что игра получила неофициальное название ***Duke Nuke Never***.

5 ЛЕТ НАЗАД

ГРАБЛИ-2000

Самый независимый разработчик **Дерек Смарт** огласил название своей следующей игры – ***Battlecruiser Millenium***. В принципе, ничего удивительного, учитывая, что его предыдущая игра называлась ***Battlecruiser 3000 A.D.*** Мистер Смарт искренне рассчитывает на то, что новая игра окажется лучше предыдущей версии. Улучшенный движок будет поддерживать *DirectX 8* и работать в разрешении до 1280x1024. Ожидается продвинутый искусственный интеллект, режимы полета в планетарных атмосферах, новая система анимации. В нагрузку Дерек выдает 250 космических и наземных юнитов, 12 различных инопланетных рас, 6 карьерных линий и более 60-ти типов военизированных отрядов. Плюс к этому – возможность самолично выходить на поле боя, пилотировать флаеры и использовать различные предметы. Если у тебя минуту назад открылась челюсть, то ты просто не в курсе, что вечный замысел Дерека Смарта – объять необъятное. Надо заметить, что до сих пор ему едва удавалось хотя бы приблизиться к своей нереализованной мечте.



ЯПОНСКИЙ ГРЕХ

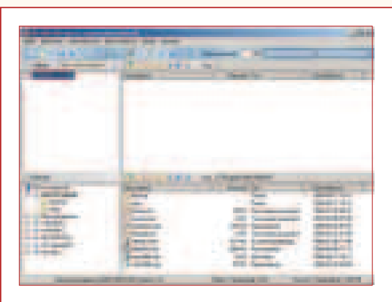
Компания **ADVFilms** объявила, что под ее чутким руководством ведутся работы над мультипликационным фильмом ***SiN: The Movie***, создаваемым с одобрения **Ritual Entertainment**. Этот образец искусства аниме будет отличаться от игры не только дизайном, но и сюжетом. Возможно, ты не помнишь, что дело в ***SiN*** вертелось вокруг парня по имени Блейд, его напарника – гения программирования Джей Си, наркотика SINTek и злой тетки Элексис Синклер. Но теперь ты еще знаешь и то, что продюсеры избавились от назойливого хакера Джея, с гибели которого начинается фильм. Зато в кадр тут же попадает сестра покойного. Она привязывается к Блейду и заставляет его вытворять всякое ради того, чтобы найти злую тетку Синклер и разрешить все вопросы с наркотой в родном городе. Увы и ах, фильм вышел весьма невразумительный, и на всех мало-мальски приличных сайтах выше 7/10 не получал.

Команда **Troika Games**, основанная выходцами из **Black Isle**, анонсировала ролевую игру ***Arcanum***. Удивительный проект упирает на конфликт между технологиями и магией. Например, ружье будет плохо стрелять при наличии вокруг героя кучи магов, а файрболлы будут улетать в какое-то никуда, если рядом проедет паровоз. Несмотря на некоторый дисбаланс, игра заинтересовала многих поклонников походовых RPG, а следующим проектом «Тройки» стала ***Temple of Elemental Evil*** на основе системы AD&D. Сейчас разработчики готовят трехмерную ролевую игру ***Vampire: The Masquerade – Bloodlines*** на суперсовременном движке *Source*.

Джон Кармак объявил, что в соответствии с лицензией GNU исходники ***DOOM*** отныне распространяются бесплатно, как есть. Любой может скачать их и создать на исходной основе собственную некоммерческую игру. В комплект не входят такие элементы, как звуки, музыка, текстуры и уровни: только непосредственно программный код, который можно найти на сайте **http://doomworld.com**.

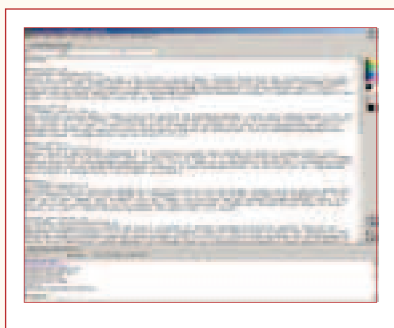
Необычный факт сообщила компания **Blizzard**. Оказывается, в Корее было продано более миллиона коробок с игрой ***StarCraft***, что составляет 1/3 всего тиража игры. Позже этот феномен частично объясняли тем, что именно в этой стране компания **Samsung** и турнир ***World Cyber Games*** положили начало международному киберспорту. Более того, большинство чемпионов по StarCraft живут именно в Корее.

Omikron: The Nomad Soul, большой четырехдисковый проект от компании **Quantic Dreams** с участием **Дэвида Боуи**, ушел на золото.



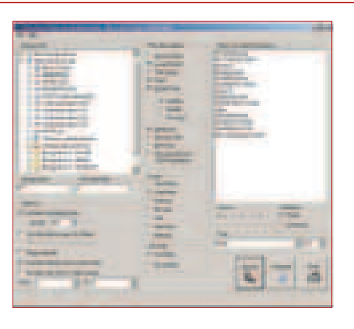
UltraISO Media Edition 7.21

Сколько раз тебе приходилось снимать образ с диска, который только что купил твой сосед и оставил тебе «только на пять минут»? Конечно же, много. А если при этом было бы неплохо малость доработать созданный ISO-файл, добавив внутрь пару полезных утилит, и сделать так, чтобы с полученного диска можно было еще и загрузиться? Вот для этих целей и создана программа ***UltraISO***. Снять образ, сделать его загрузочным, в том числе и мульти, – для нее пара пустяков. Программа также умеет конвертировать образы дисков между стандартным ISO и популярными форматами **Nero**, **CloneCD** и **BIN**. А по окончании редактирования в ней же ты все запишешь и проверишь.



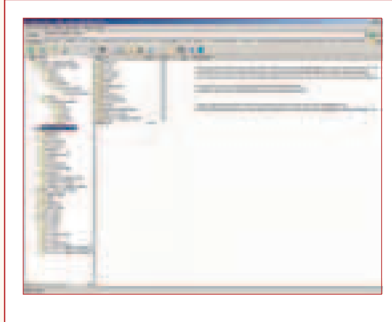
Tea Waveroom 10

Продолжаем рассматривать кандидатов на звание лучшего текстового редактора. ***Tea Waveroom***, ранее называвшийся просто ***Tea***, за прошедшее время стал намного удобнее и оброс массой полезных функций, не потеряв при этом в простоте, легкости и доступности. В нем можно редактировать файлы RTF, обычный текст и HTML. Как и подобает программе для работы с русскими текстами, он понимает все необходимые кодировки, а также может экстрагировать их из причудливых коктейлей (транслит, детранслит, фидо и т.д.). Да и прочих возможностей – просто туча! Тут тебе и сортировка текста, и статистика, и «вес» текста в байтах. И все это приправлено хорошей дозой доброго юмора.



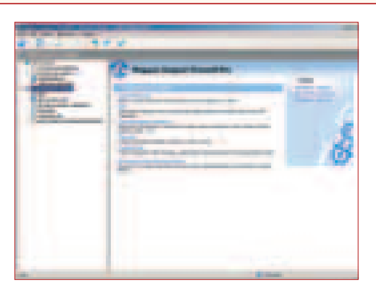
Directory Printer 3.52

Уфф. Как же трудно составлять список файлов в директории, скажу я тебе! Надо либо поочередно копировать имена файлов в список, либо вспоминать старые команды DOS, использующиеся для листинга содержимого директории, либо... А действительно, почему бы не воспользоваться для этого какой-либо программой? Тем более что ***Directory Printer*** как раз и задумывался для этих целей. С помощью этой программы можно создать листинг как содержимого директории, так и всего винчестера целиком, учитывая длинные и короткие имена файлов, записывая тэги MP3-файлов, указывая типы, размер и дату файлов. Все это потом можно отсортировать и направить на печать либо в текстовый файл. Вуаля!



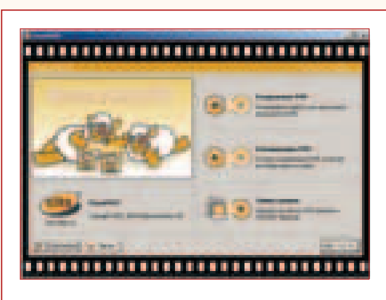
Registrar Lite 2.00

Трудно работать с редактором реестра, вызываемым командой **regedit**? Еще как трудно! Не совсем понятно, к чему вон та ветка или к чему вот этот параметр... Так поставь себе ***Registrar Lite***! Это продвинутая версия редактора, показывающая комментарии практически по каждой строке реестра. Конечно, эта программа не из разряда «твикеров» с одной кнопкой «оптимизировать все», но хорошее подспорье для людей, пытающихся досконально разобраться в механизме работы **Windows**. Также эта программа повысит вероятность того, что в погоне за оптимизацией Windows ты не смахнешь из реестра что-то жизненно важное. Никогда еще работа с редактором реестра не была столь понятной!



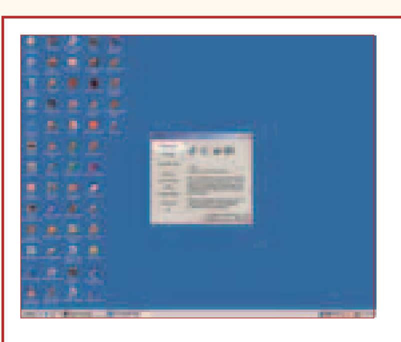
Agnitum Outpost Firewall Pro 2.1

Проблема защиты содержимого компьютера от посягательств из интернета в наши дни встает особенно остро. Ведь ты и сам, наверное, постоянно слышишь от своих друзей фразы типа «а мой комп вчера снова сканировали». Для защиты от несанкционированного доступа к твоему компьютеру есть целый класс программ – они зовутся firewall'ами. Можно выбрать либо мощнейшую программу, за которой ты будешь как за каменной стеной, но совсем без интернета, либо подобрать более-менее разумный уровень защиты. ***Agnitum Outpost Firewall Pro*** – как раз из таких программ. Ее задача – это защита твоего компьютера и предупреждение атак. А предупрежден – значит, вооружен.



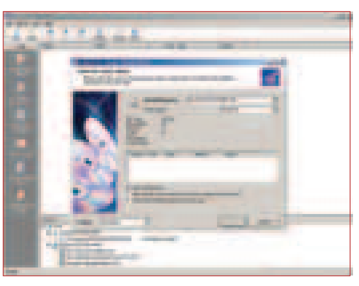
CloneDVD2 Version 2.4.3.1

Если у тебя не получается в «лоб» скопировать DVD – ни весь, ни по частям, или надо поработать с ISO/UDF образом DVD-диска, то на помощь тебе придет программа ***CloneDVD2***. Брат-близнец программы ***CloneCD***, она обладает практически теми же возможностями по копированию, перегонкой файлов в формат DVD. Создание копий 1:1, «пережимание» двухслойных дисков на однослойные или «выдирание» каких-либо фрагментов – вот типовой список задач, совершаемых ею в три клика мыши. Единственное, чего она делать не может – это следить за легальностью совершаемых тобой операций, так что призываем тебя быть бдительнее и не копировать лицензионный DVD-контент в корыстных целях.



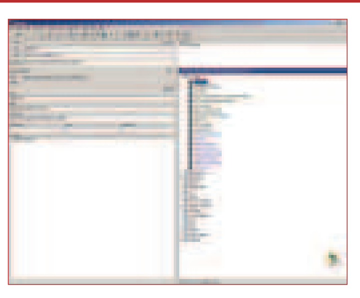
jv16 Power Tools 1.4.1.248

jv16 Power Tools – неплохой набор утилит для «подкручивания гаек» твоего **Windows**. Все грамотно поделено на разделы – утилиты для работы с реестром, утилиты для работы с файлами/директориями и утилиты автоматизации как задач самого **Power Tools**, так и различных операций в Windows при помощи скриптов. В программе реализована защита от случайных ошибок – например, все, что ты смело удаляешь, попадает в папочку Backup, и уже оттуда это можно либо восстановить, либо удалить навсегда. Ну, а если кроме тебя на компьютере работает кто-то еще, то возможность запаролить какие-то функции программы – так, просто на всякий случай – является весьма полезной фишкой.



Fantom CD 1.2

Fantom CD – это один из самых навороченных виртуальных CD-приводов. Его возможности поистине огромны – это и поддержка всех основных форматов образов файлов, и богатый выбор вариантов создания образов и эмуляции защищенных дисков, и возможность самостоятельного выбора драйвера для работы с виртуальным диском, и набор «мастеров» для всех выполняемых им задач. Имеется в нем и встроенный рекордер, так что образ можно превратить в настоящий диск «не отходя от кассы». Программа может генерировать в системе до 31 виртуального привода (интересно, а что происходит, когда кончаются буквы для Drive Letter'ов?) – пожалуй, этого будет достаточно даже для самого жадного пользователя.



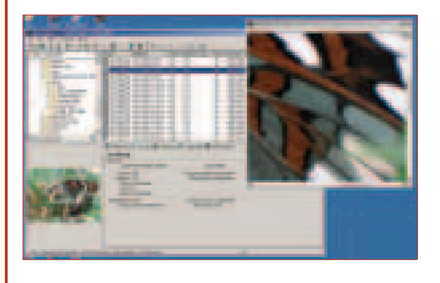
Linkman 6.5

Хочешь навести порядок в закладках сайтов? Давным-давно я пользовался маленькой такой программкой по имени ***Bookmark Wizard***, просто превращавшей закладки в лист HTML; а сейчас практически с той же целью придумали навороченную программу ***Linkman***. По идее, она способна делать все практически самостоятельно – надо только вовремя импортировать закладки из папки «Избранное». А дальше вам предоставляется полный контроль над списками ваших любимых сайтов, включая сортировку, полное описание каждой ссылки и даже их валидацию на предмет устаревания. При желании все можно импортировать в простой текстовый файл, в лист ссылок для Opera либо в форматы HTML, TSV или даже XML.



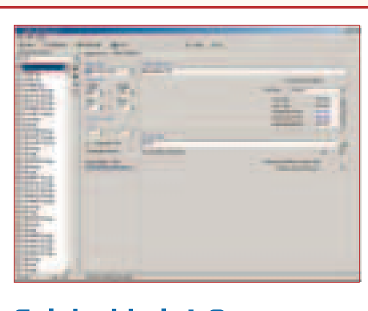
Personal Editor 32

Наконец-то! Долго же я искал полнофункциональный ASCII-редактор под **Windows** на замену старой досовской версии. Итак, что же умеет ***Personal Editor 32***? Да практически все то же, что умел его предшественник, в стародавние времена называющийся ***IBM Personal Editor***. Это – работа с ASCII-текстами, в том числе и редактирование его привычными нам блоками, сортировка, поддержка макросов, выполнение DOS-команд (кстати, именно по этой причине сей редактор имеет консольное исполнение) и даже VBA-команд. Так что программистам, а также всем использующим встроенный текстовый редактор файл-менеджера **FAR**, есть смысл обратить на него самое пристальное внимание.



jpeg explorer 2.1

Казалось бы, сколько программ было придумано для работы с фото – неужели мало? А вот толковых, оказывается, не так уж и много. Ведь тебе, наверное, первым делом нужно просмотреть фотки вместе со всей служебной информацией, записанной в них твоей цифровой фотокамерой. Затем какие-то фотки придется повернуть, обязательно без повторной компрессии – с обработкой фотографий при помощи алгоритма математического пересчета расположения блоков картинки в JPEG-файле. Да еще чтобы при этом и интерфейс у программы понятный был и был неплохой просмотрщик картинок. Значит, тебе просто необходимо попробовать ***jpeg explorer*** – возможно, это именно то, что ты искал.



Splats html 1.0

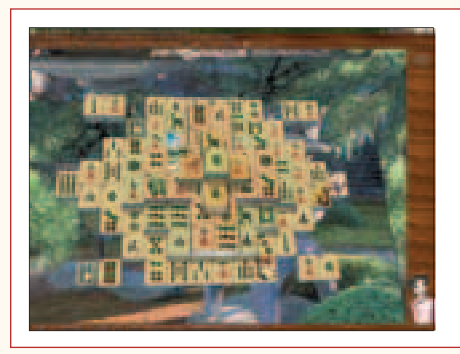
Когда приходит пора навести порядок в тоннах накачанных когда-то фоток и превратить все это хотя бы в простенький html-альбом, пригодный для показа на твоей домашней страничке, ты понимаешь, что тут не обойтись без помощи какой-либо хитрой программы. Конечно, можно воспользоваться встроенными свойствами того же ***ACDSee***, только о гибкости настроек в таком случае придется забыть. А вот ***Splats html***, хотя и не претендует на монструозность, но зато радует глаз присутствием необходимых настроек и достаточной их гибкостью. У тебя есть: выбор из четырех видов создаваемых фотоальбомов, «вращение» картинок, устранение дубликатов, алфавитная сортировка и еще множество полезных функций.

Кроме вышеперечисленных программ, на нашем диске ты найдешь множество других, не менее полезных и интересных софтин.



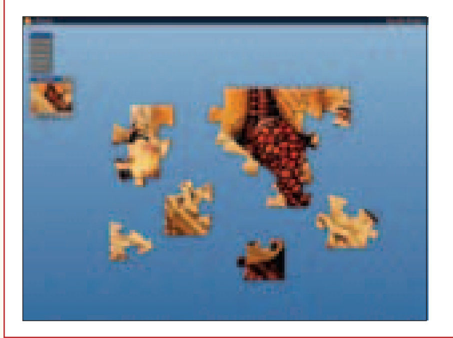
Zetrix 2.10

Zetrix – это не просто очередной клон великого ***Tetris***. Это один из редких псевдотрехмерных вариантов игрушки (3D объекты и 2D управление), работающий на настоящем трехмерном движке **Gx3D** оригинальной конструкции. И очень красивом, кстати! Местами так и подмывает бросить саму игру и начать любоваться красотами проплывающей вселенной и восхитительными световыми эффектами. Еще одной отличительной чертой здесь являются три режима совместной игры, на одном компьютере или по сети: дуэль, гонка и кооператив. Единственный замеченный недостаток – игра не запускается без наличия 3D-акселератора, что может быть серьезным обломом для офисных игроков.



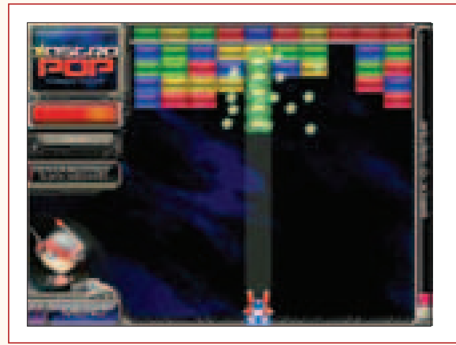
Kyodai Mahjongg 19.99

Kyodai Mahjongg – особенная реинкарнация бессмертного логического хита. Она одна стоит десятка других: ручаюсь, что эта игрушка надолго останется на твоем компьютере! Итак, чем же она так интересна? Kyodai Mahjongg – это не один, а несколько десятков (!) вариантов маджонг-пасьянсов и прочих китайских тематических игр в одной оболочке. Да и сама оболочка не так проста, она представляет собой 2D/3D движок, который не просто неплохо выглядит, но и запускается практически на любой машине, включая древние компьютеры с DirectX 3.0. Сразу чувствуются тысячи потраченных на программирование часов, а ты невольно проникаешься уважением к создателю...



Jigs@w Puzzle 1.26

Ты любишь собирать паззлы – головоломки, то бишь? Ну, не знаю как ты, а я одно время был от них просто без ума! Сидишь себе, собираешь их потихонечку и чувствуешь, как космическая благодать наполняет твой разум. Еще как успокаивает! Конечно, если только картинки на паззлах не ярко выраженного эротического характера. Кстати, открою тебе один секрет: долгое время я мечтал о том, чтобы сделать свой собственный настоящий паззл, перепортил гору ватмана и перевел ведро красок, но все это было не то – и только в ***Jigsaw Puzzle*** у меня появилась такая возможность. В общем, это было просто райское наслаждение! Для тех, кто понимает, конечно.



AstroPop Deluxe 1.0

На первый взгляд, будучи очередным клоном Арканоида (ну какая аркадная игра не удостаивается сравнения с великим Арканоидом?), ***AstroPop*** оказался чертовски увлекательной логической аркадой с яркими проблесками интеллекта. Здесь не надо разносить в мелкие кусочки кирпичики разных цветов при помощи лазера с ядерной накачкой – они аннигилируются сами, надо только правильно подобрать цвета. Главная задача заключается в том, чтобы составлять вместе по четыре (и более) кирпичика одного цвета. Правый клик мышкой – кирпичик забираем, левый клик мышкой – кирпичик сбрасываем. Просто, как все гениальное! А тем временем скорость-то все возрастает и возрастает...



Pixelus Deluxe 1.01

В Древней Греции произошла трагедия. На острове ***Pixelus***, или по-нашему просто Пиксель, мозаичные полы во всех храмах оказались разобраны и перепутаны. Теперь боги не смогут спать спокойно – до тех пор, пока ты, подмастерье по имени Клавдий, не решишь проблему. Сразу должен тебя предупредить – эти задачки кажутся простыми исключительно на первый взгляд; чтобы решить головоломки, придется думать, думать и еще раз думать. А осознанию грандиозности задач будут способствовать тщательно и со вкусом прорисованные древнегреческие локации. Кстати, опыт игры в классический вариант ***Sokoban*** категорически приветствуется.



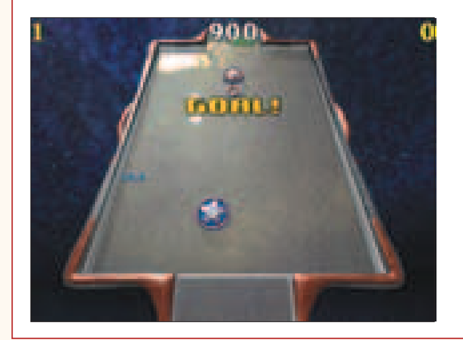
Bad Toys 3D v1.95

Есть игры, серьезность и значимость которых просто не подвергаются сомнению. Одними из таковых являются шедевральные творения **Id Software**, носящие пропитанные пафосом названия ***Doom*** и ***Wolfenstein***. С другой стороны, есть люди, которые способны приколоться даже над Думом, и еще как приколоться – ведь ты, конечно же, помнишь «русскую озвучку Дума» с бессмертным криком «ааа, каааззлы!»? Специально для таких ценителей юмора другие добрые люди сделали игрушку ***Bad Toys 3D*** – ручаюсь, что веселее пародии на Wolfenstein вы еще не видели! Итак, снова перед нами лабиринт, снова вокруг два с половиной игровых измерения и... толпы плохих игрушек!



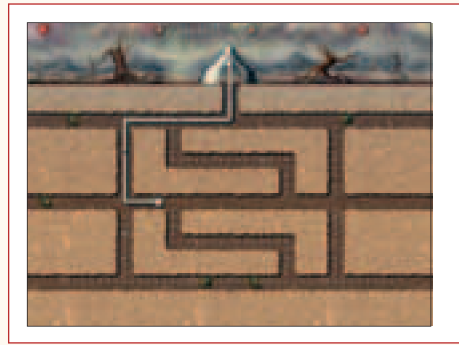
Soldat 1.2

Что будет, если скрестить реалтаймовый вариант ***Worms*** с ***Counter-Strike***? Или другую классическую парочку – ***Abuse*** с ***Tactical Ops***? В результате получится... а я даже и не знаю, что точно при этом получится, но сдается мне, что продукт будет более всего напоминать ***Soldat***. Не веришь? А ты попробуй его запустить! Вроде бы все и знакомо до боли, но... эта игрушка захватывает так, что ты не оторвешься от экрана на протяжении нескольких дней. Тем более что от ***Counter-Strike*** она унаследовала не только модели оружия, но и возможность играть с кучей народа по сети – предложи это своим друзьям, и веселье длиной как минимум в неделю гарантировано.



Air Hockey 3D v1.6

Это же... неужели это он? Да, это действительно он – симулятор того самого настоящего аэрохоккея, который можно встретить в залах игровых автоматов! Радость-то какая в доме! И если тебе все еще не ведом кайф от настоящего игрового аппарата ***Air Hockey*** из стали и пластика, то поиграй хотя бы в эту, хотя и сильно уступающую оригиналу, версию. А тем, кому этот самый кайф знаком, можно потренироваться как с соперником виртуальным, так и реальным. Правда, лишь по сети, без радующей глаз реакции безнадежно проигрывающего оппонента. И без того неуловимого ощущения игры, передающегося в твою руку через пластик круглого «отбойника» на настоящем игровом поле...



Abandoned Well

Диггер? Питон? Или все-таки Пакман? Не угадал – ни то, ни другое, ни третье! Игрушка ***Abandoned Well*** – это рассказ о космическом корабле, который занимается выкачиванием из шахт различных планет радиоактивных отходов, прямо как в фантастическом фильме «Через тернии к звездам». Что ж, задача действительно достойная. Как всегда, внешне все просто – трубу опустил-повернул и челюстями отходозаборника собираешь отходы, упакованные в мешки по пять мегатонн в тротиловом эквиваленте. Но тут появляются они – злобные инопланетные жуки, жрущие металл твоей трубы на завтрак, которых по-хорошему надо бы пристрелить или хотя бы сожрать в ответ. Главное, не зевай!



Ploing 2

Странная эклектичная смесь Арканоида, логических аркад и пинбола, замешанная на полноценном 3D. От всех игр отщипнули по кусочку геймплея, но вместо традиционно ожидаемого в таком случае пресного винегрета результат получился на удивление цельным и интересным. И хотя внешне ***Ploing 2*** не блещет особенными графическими наворотами, удовольствие от игры все равно гарантировано. Эх, как было бы славно, если бы производители больших и «увесистых» игр столь же смело шли на эксперименты... Надеюсь, что когда-нибудь и они поймут, что интересность и оригинальность зачастую срабатывает лучше тщательно выверенного вида от первого лица.

РИСУЙ, СМОТРИ, СКЛАДИРУЙ!



Текст: Михаил Шахов

Хороший компьютер – домашний, офисный, и уж тем более игровой, трудно представить себе без графического интерфейса. *Windows* захватила наши компы именно потому, что отлично работает в графическом режиме. Давай возьмем с нее пример и подберем несколько подходящих программ для обработки, просмотра и коллекционирования графики. Может, тебе удастся стать монополистом хотя бы на семейном рынке фотоуслуг?

Какая графика есть на твоей машине? Конечно же, личные фотографии (отсканированные или снятые с помощью цифрового фотоаппарата), скачанные из Интернета изображения, векторный набор карикатур из комплекта поставки ***Microsoft Office***, а также – наверняка! – пара-тройка рисунков в формате BMP, сохранившихся с тех времен, когда ты осваивал программу ***Paint***. Ту самую, между прочим, которая гордо именуется в документации Windows «графическим редактором». Вот как раз графические редакторы – это один из типов графических программ. Правда, Paint – совсем уж смешной представитель. Жаль, что те из нас, чья работа с графикой непосредственно не связана, почти никогда не устанавливают себе на компьютер ничего другого.

Ты вряд ли пользуешься программой ***3d studio max*** для создания трехмерной графики (кстати, мировая общественность осенью ожидает выхода 7 версии этого знаменитого пакета). Тебе совершенно ни к чему уметь обращаться с ***Corel DRAW!*** или ***AutoCAD*** – это сугубо профессиональные графические и чертежные программы. Даже очень опытного пользователя при мысли о таких сложностях бросает в дрожь. Из профессиональных программ на машинах обыкновенных юзеров прижился разве что ***Photoshop*** – да и эту программу без помощи специальных книг-самоучителей освоить может не каждый.

В первую очередь тебя наверняка интересуют три типа графического ПО, а именно: программы просмотра графики, программы для собирания цифровых фотографий в альбомы и утилиты оптимизации снимков перед выкладыванием их в Сеть. Выберем оптимальные программы этих типов.

ACDSEE

ТИП ПРОГРАММЫ	
программа просмотра графики	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
ACD Systems, Ltd.	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Shareware, $58,99	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
http://www.acdsystems.com	

Самая известная программа в своем роде, ***ACDSee*** – это многофункциональный инструмент для просмотра, конвертирования и редактирования графических изображений. Она обеспечивает быстрый, простой и удобный способ работы с графическими изображениями, включающий возможности просмотра, поиска, печати и общего доступа к коллекциям цифровых изображений.

Шестая уже версия ACDSee (на рисунке) позволяет просматривать почти любые изображения, изменять их и даже записывать файлы с ними на носители CD и DVD. За несколько лет, в течение которых существует программа, она стала стандартом де-факто на рынке программ просмотра. К сожалению, это не пошло ей на пользу – с каждой новой версией ACDSee становится все дороже, объемнее и монструознее – создается ощущение, что она пытается догнать по своим возможностям уже упомянутый сегодня Microsoft Office.

С другой стороны, объем и универсальность во многом пошли программе на пользу. ACDSee поддерживает едва ли не все существующие ныне, использовавшиеся ранее или еще не получившие распространения форматы файлов. В общем, программа не зря по сей день остается одним из самых распространенных просмотрщиков изображений на платформе

SEE U LATER, ACD!

Функции и инструменты ACDSEE, даже никому на самом деле не нужные, все равно впечатляют. Разросся обычный просмотрщик почти неприлично. Теперь в нем есть:

– комплексный редактор фотографий, включающий в себя полный набор инструментов редактирования, который превосходит по своим характеристикам многие программы для работы с цифровыми изображениями;

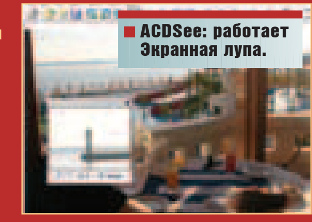
– удобный пользовательский интерфейс, для многих ставший привычным еще несколько лет назад. Несмотря на многочисленные улучшения и исправления, его суть осталась все той же;

– расширенные возможности сортировки и поиска – программа ищет и сортирует фотографии по любой относящейся к файлу информации;

– возможность поиска дубликатов изображений – она позволяет находить повторяющиеся файлы, крайне полезна людям, хранящим много фотографий на жестком диске;

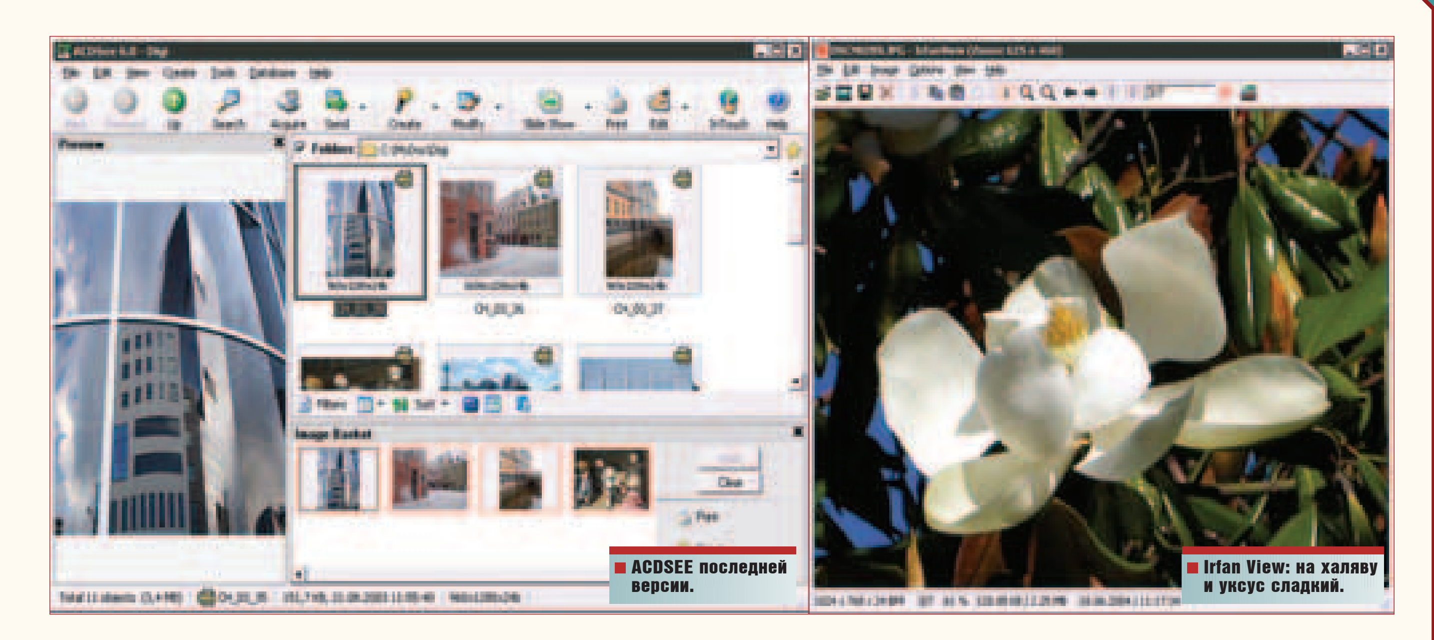
– новая панель *Экранной лупы* позволяет просматривать увеличенные фрагменты изображения, не выключая основного окна просмотра. Это звучит не слишком понятно, но при использовании (на рисунке) оказывается очень полезной и удобной функцией.

– функция удаления эффекта «красных глаз» – действительно позволяет в какой-то мере (а на некоторых изображениях – и вовсе) убрать неприятную красноту из глаз запечатленных на фотографии друзей.



ACDSee: работает Экранная лупа.

Кое-какие функции, как видишь, полезны. Но 11 мегабайт современного дистрибутива программы они явно не оправдывают. Поэтому все больше пользователей прощаются с привычным ACDSEE и отдают предпочтение *Irfan View* – или просто встроенному в Windows просмотру изображений.



ACDSEE последней версии.

Irfan View: на халяву и уксус сладкий.

PC. Жаль только, что стоит ACDSee абсолютно заоблачных (по меркам нашей страны, во всяком случае) денег. И вдвойне жаль, что русского интерфейса программа от природы не имеет, а «весит» в дистрибутиве чересчур много – 11 с хвостиком мегабайт.

Кстати, эти проблемы совершенно не присущи альтернативному просмотрщику изображений – программе ***IrfanView***.

IRFANVIEW

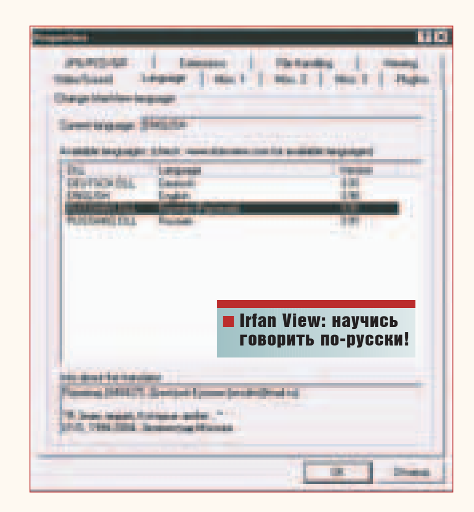
ТИП ПРОГРАММЫ	программа просмотра графики
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Irfan Skiljan.
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	Freeware
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	http://www.irfanview.com/

IrfanView – это бесплатный, компактный, простой в использовании просмотрщик изображений. Программа была создана боснийским студентом Ирфаном Скильяном. Возможно, она была разработана в качестве альтернативы ACDSee, но не исключено, что и в подражание ему. Так или иначе, создать что-то весьма похожее на вышеупомянутого гиганта от **ACD Systems** по возможностям, но очень далекое от него по удобству использования и красоте интерфейса, у парня действительно получилось, за что ему всяческая наша благодарность.

Программе есть чем похвастаться – особенно на фоне того факта, что она обходится пользователю совершенно безвозмездно, то есть даром. Но по сравнению со своим коммерческим конкурентом по такому немаловажному параметру, как юзабилити, IrfanView пока проигрывает и вряд ли когда-нибудь догонит конкурента. Эргономичным дизайном и удобством инструментов управления программами в цивилизованном мире ведает целая наука, которая называется словом "Usability" – «пользибельность», если перевести буквально. Услуги специалистов в этой области обыкновенному студенту не по карману, даже если он разрабатывает действительно популярный программный продукт.

Зато в Irfan View имеется русский интерфейс – установить модуль русификации можно с нашего DVD. В том случае, если ты указывал при установке программы каталог, отличный от стандартного, – укажи его и русификатору. Затем переключи просмотрщик на русский интерфейс (*Options4Change Language*). В возникшем на экране диалоге нужно указать любую DLL, имя которой начинается со слова *Russian*, и нажать кнопку *OK*.

Будем считать, что разговор о просмотрщиках графических файлов на этом закончен. Что еще ты хочешь делать со своими фотографиями и прочей графикой в цифровом формате? Обрабатывать, собирать в альбомы и выкладывать в Интернет на всеобщее обозрение? Да не вопрос! Программы, предназначенные для этого, мы сейчас подберем.



Irfan View: научись говорить по-русски!

IRFAN МАЛ, ДА УДАЛ

Маленький, бесплатный и не слишком красивый, ***Irfan View*** тем не менее обладает кучей интересных возможностей. Большей их частью он обязан, конечно, пользователям, которые без стеснения пинали автора и требовали от него нововведений, а иногда даже писали модули дополнений самостоятельно. В результате Irfan View научился массе вещей:

Поддержка миниатюр – это подобие ***Проводника Windows*** или ***ACDSee Browser***. В этом режиме IrfanView умеет показывать уменьшенные копии рисунков – для форматов, которые поддерживаются программой.

Irfan View: просмотр значков в DLL.

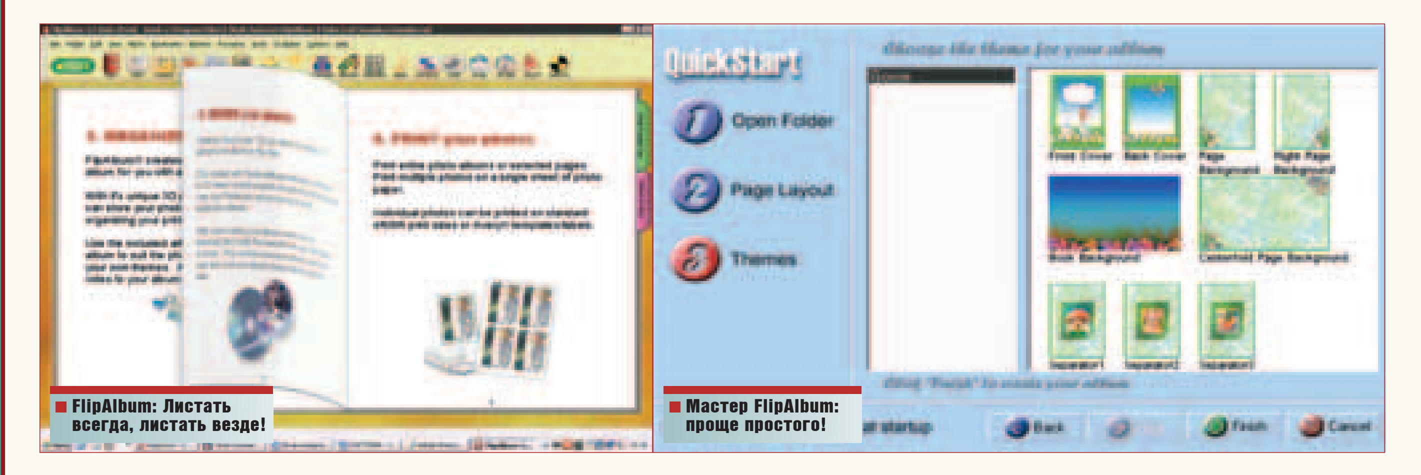
Пакетное преобразование – вот функция, которая действительно полезна: с ее помощью можно изменять большое количество файлов разных форматов, меняя у нескольких изображений сразу тип файла, цветовую модель, контрастность, яркость.

Пакетное переименование с множеством настроек – тоже полезная функция, хотя для него лучше использовать специальные программы вроде ***Rename IT!***. Если тебе нужно переименовать кучу файлов, например, по порядковым номерам – используй для этого IrfanView, он справится.

Хитрые возможности вроде *пакетного сканирования* с автосохранением и *извлечения кадров из gif-анимации*. Кое-кому могут пригодиться.

Сюда же отнесем *захват экрана* (скриншот) с большим числом опций, *поддержку plug-in'ов от Photoshop*, применение к изображению эффектов – «размытия», «рельефа» и так далее.

Еще одна интересная возможность: IrfanView умеет забираться в программы и файлы библиотек и «выковыривать» оттуда рисунки и значки. Этакий инструмент воришки из ***Thief 3: Deadly Shadows***, только ковыряться с отмычкой не нужно.



FlipAlbum: Листать всегда, листать везде!

Мастер FlipAlbum: проще простого!

FLIPALBUM

ТИП ПРОГРАММЫ	
компилятор цифровых фотоальбомов	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
E-Book Systems, Inc.	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Shareware, $19.95	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
http://www.flipalbum.com/	

Фотографии, которые ты сканируешь или снимаешь цифровой камерой, всегда у тебя под рукой – на любимом компьютере, разложенные по папочкам. Пока этих фотографий немного, скажем, десятка три, просматривать их запросто можно при помощи обычного просмотрщика из числа упомянутых выше, а также при помощи встроенного в Windows режима просмотра папок под названием «показ слайдов». Но когда фотографий становится больше, начинается путаница, возникает масса неудобств, ты забываешь, где сделан тот или иной снимок и кто на нем изображен... В общем, цифровые технологии вместо облегчения жизни начинают доставлять тебе неудобства.

Бумажные-то фотографии всегда можно собрать в альбом, указать дату, надписать на обратной стороне что-то вроде: «Слева направо: мама, папа, я, кот Мурзик, сосед за диском ***Doom 3*** зашел с бензопилой». С цифровым фото так не получится. Во всяком случае, без использования специальных программ для организации фотоальбомов сделать это будет непросто.

Зато если программа для создания фотоальбомов у тебя есть, вся мощь традиционного компьютерного народного промысла – создания и использования баз данных – к твоим услугам. Еще один плюс – удобный интерфейс. Чего там говорить, страницы компьютерного фотоальбома даже переворачивать удобнее, чем страницы бумажного – и никакого отсохшего клея!

Вот программа ***FlipAlbum*** – это как раз такой оригинальный виртуальный фотоальбом с объемными 3D-страницами, которые можно перелистывать (смотри на рисунке).

Альбом можно оформлять различными рюшечками – программа поддерживает так называемые темы, огромное количество которых можно найти на сайте программы (в инсталляционный пакет входит, к сожалению, всего один вариант оформления; прямо скажем, не самый модный). Процесс создания альбома в программе максимально упрощен, он оформлен в виде мастера. Тебе надо просто сложить нужные фотографии в одну папку, указать ее FlipAlbum'у, выбрать вариант оформления – и фотоальбом готов.

Затем к каждой фотографии можно добавить свой комментарий (кнопка *Annotate* – на ней изображена стилизованная желтая буква «T») и проиндексировать все фотографии (вообще-то оглавление будет создано автоматически, но переименовать названия файлов в оглавлении придется).

Кроме всего перечисленного, FlipAlbum позволяет выложить созданный в нем альбом на всеобщее обозрение в Интернете. Для этого надо щелкнуть по кнопке *Upload to Web* и с помощью нажатия кнопки *New User* добиться регистрации на сервере **www.myflipbooks.com**. Затем ты сможешь пользоваться хостингом этого сайта и отправлять туда альбомы одним щелчком.

Впрочем, без регистрации на этом сайте вполне можно обойтись. Если у тебя есть собственный хостинг с доступом по FTP – укажи его параметры программе (переключатель *Advanced Option – Other FTP Sites*) и пользуйся им на здоровье.

Последняя версия программы есть на нашем DVD, и это к лучшему: дистрибутив «весит» 11 мегабайт, на модеме качать – закачаешься.

ULEAD SMARTSAVER

ТИП ПРОГРАММЫ	
оптимизатор графики	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
Ulead Systems	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Freeware	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
http://www.ulead.com	

До того, как выкладывать любую графику в Сеть, ее нужно оптимизировать. Почему? Все просто: линии связи у большого числа пользователей до сих пор не позволяют получать информацию быстрее, чем со скоростью 5 Кбайт/сек. Это означает, что неоптимизированная фотография хорошего качества будет перекачиваться модемом такого пользователя приблизительно минуту – а при опре-

SMART, SMART, SMART

Вообще-то в программу ***Ulead SmartSaver*** входит не только оптимизатор графики. В ней имеется аж четыре мастера, предназначенных для подготовки изображений к использованию на просторах WWW.

SmartSaver: Резка фоток по живому.

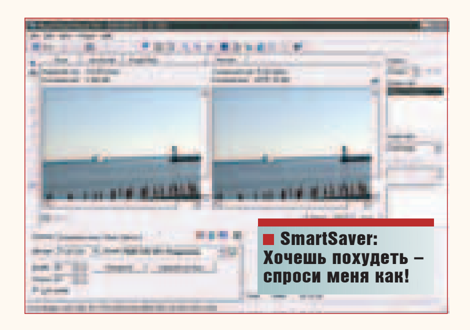
Первый – это «резчик» изображений для удобного размещения на web-страницах. Грамотно разрезанное изображение можно оптимизировать по частям, и оно начнет загружаться гораздо быстрее, чем целое.

Второй мастер предназначен для разработки интерактивных картинок. Они используются при создании кнопок на сайтах, меняющихся в зависимости от наведения указателя мышки.

Третий компонент создает «карту изображения», что позволяет создавать в обычной картинке интерактивные области, щелчок мышью по которым будет вызывать переход по ссылке. Наконец, четвертая часть программы – собственно оптимизатор графики, включающий в себя «умные компрессоры» файлов формата JPEG, GIF и PNG.

Собственно, первые три компонента относятся не столько к оптимизации фотографий, сколько к подготовке графики к использованию в качестве элементов дизайна web-страниц. Это даже звучит сложно и нудно, а уж делается и того неприятнее. Можешь смело не обращать на них внимания.

деленных условиях и несколько минут.
В общем, альбом фотографий, который для сети не оптимизирован, почти никто не увидит – потому что не дождется его загрузки. Будем считать, что эти доводы звучат достаточно убедительно для того, чтобы ты задумался об оптимизации собственноручно выкладываемой в Интернет графики. Если все вместе мы будем работать на ускорение Сети, рано или поздно количество перейдет в качество, и она достигнет скорости, близкой к скорости света. Шутка!
Для сжатия рисунков без потери качества надо использовать специальные программы-оптимизаторы, и ***Ulead SmartSaver*** – лучшая из программ такого рода. Интересующий кусок довольно большого программного пакета доступен на вкладке *Optimizer* и активизируется по нажатию клавиши F7. Компонент позволяет сжимать графические файлы с максимально возможным коэффициентом, в трех разных форматах и с возможностью «на лету» оценивать то, как сжатие отражается на качестве картинки.
Обрати внимание на текст вверху каждого из полей просмотра изображения. Над левой картинкой (в ней отображается исходное изображение) указан размер некомпрессированного файла: 115 с копей-


SmartSaver: Хочешь похудеть – спроси меня как!

ками Кбайт. После сжатия – правда, довольно сильного, потому что в изображении почти не было мелких деталей, которые могли бы пострадать от муара – файл начал занимать 35 Кбайт, втрое меньше!
Коэффициент сжатия указывается в поле *Quality* (в случае сжатия в формат JPEG) или в поле *Colors* (при сжатии в формат GIF). Учитывай, что рисованную графику и снимки экрана лучше сжимать именно GIF'ом, а фотографии – JPEG'ом. Дело здесь в разнице алгоритмов сжатия. Кстати, я не рекомендовал бы тебе в принципе использовать в качестве формата сжатия PNG. Хотя этому, весьма выгодному, алгоритму сжатия в 2005 году исполняется уже 10 лет, кое-какие браузеры до сих пор не поддерживают его в полной мере.
Помимо сжатия без изменения размеров фотографии, SmartSaver умеет обрезать фотографии и масштабировать их. Для этого есть соответствующие функции, запускающиеся из меню *Format* – *Crop* и *Resample*. Обе они работают весьма очевидно и дополнительных комментариев не требуют. Разберешься.



ЭКСКЛЮЗИВ
- ○ Видеоинтервью с разработчиками "Карибского кризиса"
- ○ Репортаж с выставки Games Convention (Лейпциг, Германия)
- ● Видеорепортаж о молодежном фестивале «Слияние»

ДЕМОВЕРСИИ
- ● Arena Wars
- ● Armies of Exigo
- ○ Colin McRae Rally 2005
- ● Evil Genius
- ● Galactic Federation 1.0.1
- ● Gooka: The Mystery of Janatris
- ● Medal of Honor: Pacific Assault
- ● Myst IV: Revelation
- ○ Rome - Total War
- ● Street Legal Racing Redline

ДОПОЛНЕНИЯ
- ● Battlefield 1942
- ● Battlefield Vietnam
- ○ DOOM 3
- ○ Far Cry
- ● Operation Flashpoint
- ● Quake III Arena
- ● UT2004

КАРТЫ
- ○ Battlefield 1942
- ● Battlefield Vietnam
- ● Call of Duty
- ● Far Cry

SOFTБЛОК
- ○ Стандартный набор
- ○ Софт-тема
- ○ Софт-блок
- ● Запись CD/DVD

ВИДЕО
- ● Альфа: Антитеррор
- ○ Battlefield 2
- ○ Blitzkrieg II
- ○ Call of Duty: United Offensive
- ○ Captain Blood
- ● Cross Racing Championship
- ● Dragon Empires
- ● Evil Genius
- ○ F.E.A.R. (First Encounter Assault and Recon)
- ● Forgotten
- ○ GTA San Andreas
- ● Heroes of Annihilated Empires
- ● Immortal Cities: Children of the Nile
- ● Nexus
- ● PT Boats - Knights of the Sea
- ● Rome - Total War
- ○ Sacred: Underworld
- ● Спецназ: Операция Волк
- ○ Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- ● The Lord of the Rings - The Battle for Middle-Earth
- ● The Moment of Silence
- ● The Settlers: Heritage of Kings
- ○ The Sims 2
- ● Vivisector: Beast Inside
- ○ Warhammer 40,000 - Dawn of War\

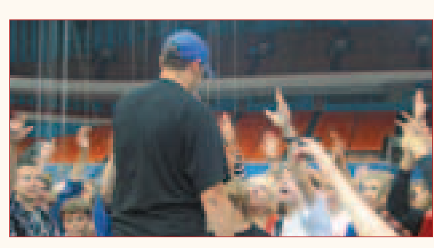
ПАТЧИ
- ● Americas Army Patch 2.1.0
- ● Battlefield 1942
- ○ Battlefield Vietnam Patch 1.1
- ● Call of Duty Patch 1.4
- ● Divine Divinity Patch 1.34
- ○ DOOM 3
- ● Far Cry Patch 1.2
- ○ Perimeter Patch 1.01
- ● Sacred Patch 1.7
- ● Корсары
- ● Unreal Tournament 2004 Patch 3270
- ○ Warcraft III: The Frozen Throne Patch 1.16a
- ● XIII Patch 1.01' path='XIII Patch 1.01

КРЕАТИВ
- ● Battlecraft 1942
- ● Call of Duty
- ● Dungeon Siege 2
- ○ Far Cry
- ● Medal of Honor: Allied Assault

РЕТРО
- ○ Quarantine
- ○ Quarantine II - The Road Warrior

○ на CD и DVD
● только на DVD

ЭКСКЛЮЗИВ

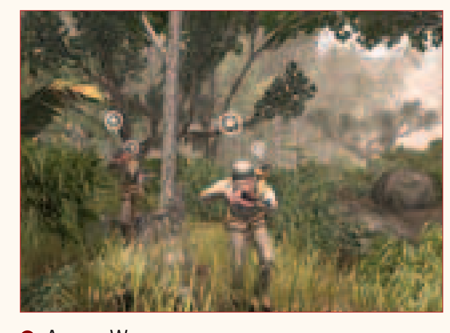






- ○ Видеоинтервью с разработчиками «Карибского кризиса»
- ○ Репортаж с выставки Games Convention (Лейпциг, Германия)
- ● Видеорепортаж о молодежном фестивале «Слияние»

ДЕМОВЕРСИИ



- ● Arena Wars
- ● Armies of Exigo
- ○ Colin McRae Rally 2005
- ● Evil Genius
- ● Galactic Federation 1.0.1
- ● Gooka: The Mystery of Janatris
- ● Medal of Honor: Pacific Assault
- ● Myst IV: Revelation
- ○ Rome - Total War
- ● Street Legal Racing Redline



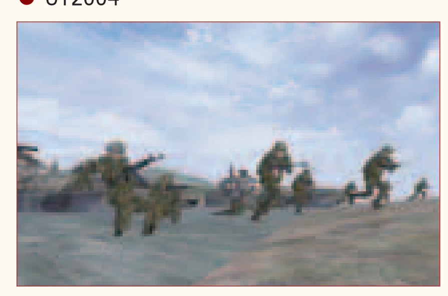




ДОПОЛНЕНИЯ



- ● Battlefield 1942
- ● Battlefield Vietnam
- ○ DOOM 3
- ○ Far Cry
- ● Operation Flashpoint
- ● Quake III Arena
- ● UT2004

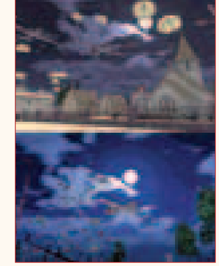


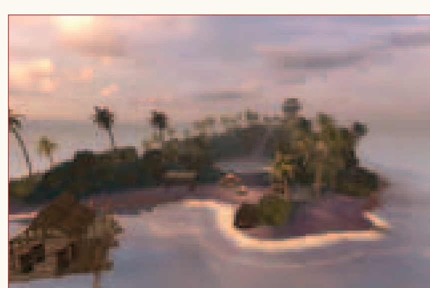
КАРТЫ



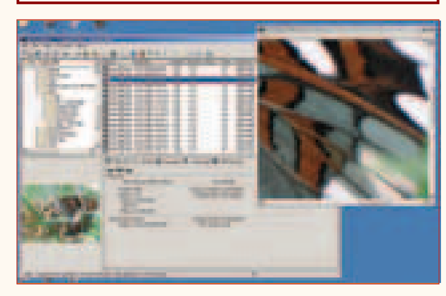
- ○ Battlefield 1942
- ● Battlefield Vietnam
- ● Call of Duty
- ● Far Cry







SOFTБЛОК



- ○ Стандартный набор
- ○ Софт-тема
- ○ Софт-блок
- ● Запись CD/DVD

КРЕАТИВ

- ● Battlecraft 1942
- ● Call of Duty
- ● Dungeon Siege 2
- ○ Far Cry
- ● Medal of Honor: Allied Assault

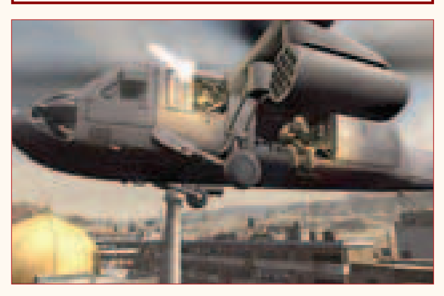


ПАТЧИ

- ● Americas Army Patch 2.1.0
- ● Battlefield 1942
- ○ Battlefield Vietnam Patch 1.1
- ● Call of Duty Patch 1.4
- ● Divine Divinity Patch 1.34
- ○ DOOM 3
- ● Far Cry Patch 1.2
- ○ Perimeter Patch 1.01
- ● Sacred Patch 1.7
- ● Корсары
- ● Unreal Tournament 2004 Patch 3270
- ○ Warcraft III: The Frozen Throne Patch 1.16a
- ● XIII Patch 1.01' path='XIII Patch 1.01

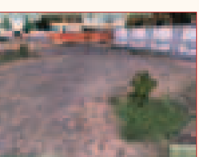


ВИДЕО



- ● Альфа: Антитеррор
- ○ Battlefield 2
- ○ Blitzkrieg II
- ○ Call of Duty: United Offensive
- ○ Captain Blood
- ● Cross Racing Championship
- ● Dragon Empires
- ● Evil Genius
- ○ F.E.A.R. (First Encounter Assault and Recon)
- ● Forgotten
- ○ GTA San Andreas
- ● Heroes of Annihilated Empires
- ● Immortal Cities: Children of the Nile
- ● Nexus
- ● PT Boats - Knights of the Sea
- ● Rome - Total War
- ○ Sacred: Underworld
- ● Спецназ: Операция Волк
- ○ Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- ● The Lord of the Rings - The Battle for Middle-Earth
- ● The Moment of Silence
- ● The Settlers: Heritage of Kings
- ○ The Sims 2
- ● Vivisector: Beast Inside
- ○ Warhammer 40,000 - Dawn of War





РЕТРО

- ○ Quarantine
- ○ Quarantine II - The Road Warrior



ПИСЬМА ЛИЧНО НА ПОЧТУ НЕСИ, ЧИТАЕМ ВСЕ ДО ПОСЛЕДНЕЙ СТРОЧКИ

На письма отвечал Святослав Торик

«Но все-таки маленькая надежда живет, что это письмо не потеряется, его вскроют по адресу, прочтут и примут к сведению мой маленький листочек», – пишет нам Валерия из Наро-Фоминской области. Хочу еще раз напомнить, что я читаю абсолютно все письма. И я же выношу решение касательно их актуальности, независимо от того, «ругательные» они или «хвалебные».

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуй, дорогая редакция и лично Святослав Торик (воспользовался приветствием Евгения Давыдова из июльского номера – может быть, в нем залог успеха?). В принтере закончилась черная краска, поэтому пишу красной. Буду краток (красная тоже заканчивается). Попрошу вложить в следующий номер большой плакат с фотографией Климовой Снежаны, написавшей письмо в седьмой номер журнала. В наши дни не часто увидишь настоящую геймершу. Респект ей от чистого сердца, особенно от правого предсердия. А еще совет: изречения типа «из-за игр люди становятся агрессивными маньяками» опровергаются одним ударом лопатой по репе.
P.S. Уважаемые «PC Игры» (забыл как пишется «PC Игры», но наклейка BloodRayne 2 оказалась под рукой). Существует ли, в конце концов, Little Big Adventure 3? Если нет, то расскажите, пожалуйста, про первые одиссеи Твинсена.

Горбачев Роман aka Bektop (Vector, а не Бектоп!)

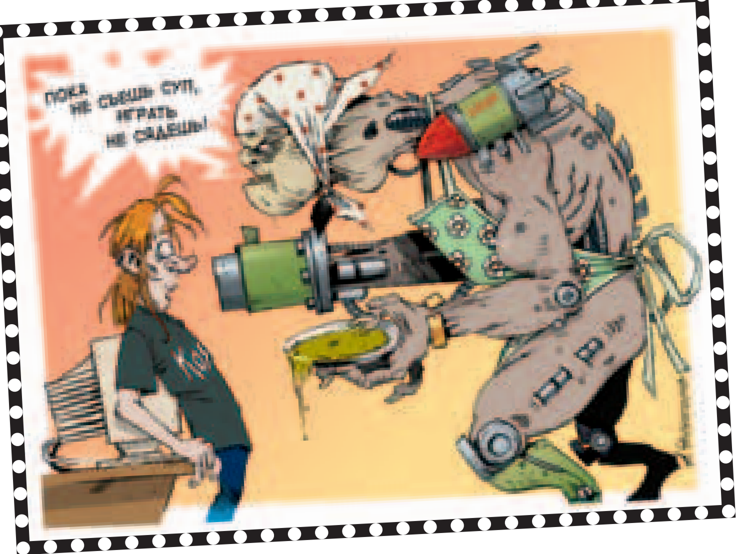
Ты правильно начал письмо. Для попадания в эту рубрику нет ничего проще, чем стартовать с такого обращения. О первых одиссеях Твинсена, а также о его приключениях, мы обязательно расскажем в будущих выпусках рубрики «Ретро».
Насчет Климовой Снежаны, увы, помочь ничем не могу, а вот фотографию Лилии из восьмого номера предоставим запросто (это действительно она, спроси кого угодно). Любуйся и надейся на счастливое геймерское будущее. В качестве приза выделяем тебе чернила синего цвета – раз уж черные и красные закончились.



Здрася, здрася, PC Игры! Пишу вам и хочу рассказать о наболевшем. Говорят, в России две беды: дураки и дороги.
Моих проблем тоже две, но они немножко другие. Первая проблема – это жуткая нехватка денег. Когда у меня накапливается рублей так 1**, у меня появляется неразрешимая дилемма: купить пиратский диск (на лицензионный денег не хватает) или купить журнал «PC Игры». Чаще всего, а вернее всегда, я выбираю второе. Но иногда я накапливаю немного больше и могу позволить себе не только журнал. Моими покупками за восемь месяцев стали «Механоиды», Manhunt, FIFA 2004 и Star wars: KotOR. Все это дело мне обошлось в 680 рубчиков. Лично я ни разу не играл в Max Payne 1, 2; Warcraft 1, 2, 3; Fallout 1, 2; Postal 2; Quake 1, 2, 3; Serious Sam; NFS: Underground и прочие хиты. Это серьезное упущение? Или и без них можно жить?
Ладно, перейдем ко второй проблеме. У меня дома живет... нет, скорее это я живу у нее дома. Я говорю о кибердемоне, монстре, лишающем меня игрового времени с тех пор, как у меня появился комп. Кибердемону 66 лет, пол женский, зовут Марьиванна. Вот и сейчас слышу ее голос: «Алешенька, у тебя осталось еще десять минут». Какой же я «Алешенька»? Я уже не ребенок – мне 14 лет! Вот так и играю по часу в день. Ужас. Пожалейте меня.
P.S. я тут делаю небольшие моды (скины и текстуры) к GTA: Vice City, связанные с «PC играми». Прислать?
P.P.S. пожалуйста, выложите на CD следующего номера мою любимую игрушку «Lands of Lore». В Интернете она есть, но столько денег, чтобы ее скачать, у меня нет.

Алексей Никитин

Будь здоров и ты, Алеше... Алексей Никитин.
Конечно, отсутствие игрового опыта для геймера – это большой недостаток. Нечего вспомнить, не о чем поговорить с друзьями. Пока они горячо обсуждают, как искали водный чип или рубили орков на бифштексы, ты стоишь в сторонке, и уши твои горят от стыда. С другой стороны, ты можешь спокойно заявить им, как задушил пакетиком из-под чипсов двух негодяев в масках, и рассказать, что нет ничего лучше, чем темный джедай – можно смело нагрубить ушастому чебурану и со спокойной совестью оставить Татуин в руинах. Так что все относительно. Выходят новые игры, старые потихоньку забываются или переходят в разряд классики – а геймеры остаются. Так что если будет возможность – обязательно поиграй в тобою перечисленное, но необязательно из-за этого сильно перенапрягаться.



Ужас. Жалеем. Наш художник – дядька Черногор – нарисовал портрет с твоих слов. Ну как, похоже на правду?
P.S. Разумеется! Работы читателей принимаются и придирчиво рассматриваются редакционным жюри. Так что если у тебя с творениями все в порядке, то смело высылай.
P.P.S. Не выложим. Она под копиратом... тьфу, копирайтом.

Вот, прочитав ваш третий номер журнала, решил написать и дать свою критику журналу

Да будут благословенны Твои дни, о Великий и Ужасный Святослав Торик-Оглы!
Позволь нижайшему из ничтожнейших рабов твоих вознести небесам хвалебную песнь о Тебе, о Совершеннейший!
Подобно луне каждый месяц являешь Ты нам, недостойным, свой Божественный лик. Подобно солнечным лучам льется со страниц Найтолстейшего из журналов елей просвещения, о Брокгауз наших дней. Велика терпимость Твоя, о Мудрейший, к никчемным вопросам и мольбам недостойных Твоих читателей. И не устает изливаться, подобно горной реке, божественное откровение из уст Твоих, благодаря которому, о Ларец знаний, узнаем мы, сирые и убогие, истинный смысл такого понятия, как «спрайт», хотя по простоте душевной до недавних пор осмеливались думать, что это нечто, не дающее нам просохнуть. Сущность же остальных, неимоверно трудных к пониманию простыми смертными, библейских постулатов теряется в облаках, и да будут отмечены позорным клеймом ламера и казуала те недостойные, что глухи к Твоим проповедям, о Гигант мысли, и да сгинут они в пучине Интернета с его пороками и страстями!
Только Ты, о Пророк, смог совершенно точно предсказать количество дискет, необходимых рабу твоему Евгению, только Ты, о Оракул, силой своей мысли раздвинул горизонты познания за пределы земной тверди и описал во всех деталях диковинных инопланетных существ, их бытие и сознание, загадки, над решением которых корпели лучшие умы современности, да прославится в веках Твой крестовый поход против всеобщей безграмотности и дремучести!
Об одном молю Тебя, о Справедливейший, Удали от себя апостола Твоего Дмитрия, в миру Голубничего! Прост он в обращении с чернью читательской, зело понятен и прост им его язык и дружелюбно отношение. Это есть плохо для Твоей репутации, о Непорочный! Есть более достойные в Твоем окружении, О Центр вселенной. Только апостол Егор, в миру Просвирнин, может обеспечить Тебе Гигабайты престижа, о Недосягаемый, ибо живет по Писанию, а в Писании сказано: И рек Петька Василию Иванычу: «Василий Иваныч, а твои ноги грязнее моих.» И отвечал ему Василий Иваныч: «Так я, Петька, и старше тебя.»
Неисчислимы подвиги Твои в деле совращения 14-летних девочек, о Сексуальнейший, да не коснется Тебя палец их родителей, бабушек и дедушек, о Зигмунд Фрейд двадцать первого века!
Да продлится во времени и пространстве Твоя жизнь, да даруют Тебе Небеса истинно грузинские долголетие и потенцию на счастье и радость сонма Твоих почитателей, целую пыль на Твоих сандалиях, живи долго и счастливо и умри в один день.

Неизвестный доброжелатель

Нет, я не могу так работать! Это все провокации. Я вовсе не совращаю четырнадцатилетних девочек, это они сами мне письма пишут. Крестовый поход против безграмотности осуществляют корректоры (к коим я себя, по сущности божественной и привычке, отношу), а также врожденно-приобретенное чувство ошибок. Что касается терминов – было ж сказано, что открываем новый раздел в ближайшем будущем. А мою репутацию и апостолов не трогай, раб недостойный, ибо неисповедимы тебе пути мои.
(стирает пыль с сандалий, говорит в сторону: «Ну как, нормально снизошел до читателя?»).

Хочу задать несколько НЕЛЮБОПЫТНЫХ вопросов. Ответ обязателен!
1. Можно ли выпускать журнал в рулонах по 55м и без текста?
2. Вы когда-нибудь спали на #8 журнала? (Я спал, СУПЕР!!)
3. Нельзя ли специально для продавщиц в ларьках писать по-русски на обложке здоровыми буквами ПИСИ ИГРЫ С ДИВИДИ, ИЛИ С ТРЕМЯ СИДИ?
4. Стоит ли подписываться на Ваш журнал?
5. Кто рисует все картинки в ПОЧТЕ?
6. Почему такое ХРЕНОВОЕ лето?
7. Сколько килограмм весит ВСЯ почта, полученная за все время вашего существования?
8. Сколько времени занимает написание одной статьи про то, как Вы завалены письмами?
9. Авторы статей тоже ЛЮДИ?
10. Easter eggs переводится как половые органы Истера?
11. Кто такой Истер?
12. Чем примечательны его яйца?
13. Сколько самолетиков получится из Вашего журнала?
14. Не слишком ли я любопытен?
15. Насколько я любопытен?
16. Сколько времени читали мое письмо?
17. Сколько оно весит в распечатке?
18. Скоро ли я от этих знаний состарюсь?

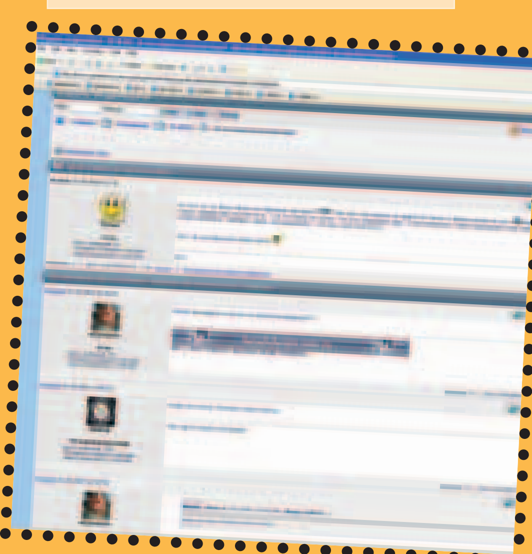
НеЛюБоПыТнЫй *@mail.ru**

Здравствуйте многоуважаемая редакция журнала «PC ИГРЫ»! У меня для вас скопилось несколько вопросов:
1. Правда, что Максим Бaканович встречается с Иреной Понарошку?
2. Правда, что вы увеличили цену журнала потому, что хотите получить
хорошие отпускные (или это фокус-группа виновата?).
3. Устраиваете ли вы вечеринку после выпуска в свет очередного номера?
4. Испытываете ли вы оргазм, после написания очередной статьи?
5. Правда, что вы перестали выкладывать на диск новую версию CheMax
потому, что обозвали создателей сайта засранцами?
6. Правда, что вы не выложили на диск

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

МЯГКОКЛУБНЫЕ ИГРУШКИ
Подскажите адреса магазинов в Москве, где можно купить игры от СОФТ КЛАБ, плиз. А то я уже не знаю где искать!

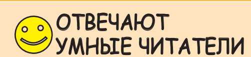
ОТВЕЧАЮТ ЧИТАТЕЛИ
Посмотри на их сайте: http://www.softclub.ru/users/shops.asp Вводи эту ссылку полностью, а то у них прикол какой-то, что ссылка просто http://www.softclub.ru не работает.



ПРОЧТИТЕ НАШИ ПИСЬМА
Обращение к редакции! Многие ваши читатели отправляли скриншоты на конкурс, я один из них! И многим из них, включая меня, не ответили! Вам сложно это сделать? Ответить хоть то, что скрины не прошли и все такое, но вы и этого даже сделать не можете!

ОТВЕЧАЕТ ЭДУАРД ЛУХТ
Ставь уведомление о доставке. Если дошло - значит прочтем. Потому что уведомление о прочтении не автоматом пишется, а спрашивается у человека, открывающего письмо. Это задалбывает, поэтому я его в настройках отрубил.

ДЕНЬГИ-ДРЕБЕДЕНЬГИ
Вроде не видел я такой темы. А какая зарплата у создателей «PC Игры»?



ОТВЕЧАЮТ УМНЫЕ ЧИТАТЕЛИ
Они работают за уважение и любовь читателей. Что может быть лучше чистых эмоций, когда кто-то читает твое произведение?

и оформление большое вам спасибо за это
и спасибо Инне дизайнеру журнала

программу PCMar04 (программу для участия в конкурсе) потому, что считаете, что у кого DVD тот крутой, а кого 3CD тот лох?
С наилучшими вопросами,

SKOR PI ON ***@rambler.ru

Я решил объединить оба письма – все равно ведь не отстанут, пока ответы не получат. Так что поедем по порядку, начнем с Нелюбопытного:
1. Мы давно подумываем о саппорт-продуктах, так что не исключено, что скоро в продаже появится морозоустойчивая туалетная бумага **«PC-ИГРЫ»**.
2. Это еще фигня. Я спал на №1 нашего журнала (думаю, правда, что его ценность только возросла при этом).
3. Нельзя. Они ж читать не умеют. Потому что если бы умели – то, благодаря мне, научились бы и писать.
4. Ты действительно спрашиваешь об этом у нас?
5. Александр Черногоров. Правда, классно рисует?
6. На улицу выходить не пробовал?
7. Ни одна олимпийская категория столько не весит. Серьезно.
8. Примерно десять секунд.
9. Об этом тебе редакторы скажут. И даже покажут. А то и нарисуют.
10. Ни в коем разе! Тут же дети!
11. Лютеранская Церковь – **http://www.easter.org**
12. Никогда их не красил? Попробуй, говорят, прикольно.
13. Из расчета по два самолетика на страницу получается всего 224 самолетиков в летние месяцы и 240 в остальные периоды. Ого. Можно и в войнушку поиграть.
14. Встречали и покруче.
15. Встречали и посильнее.
16. Включая все читки – около часа. Ну, там, ошибки подправить, осознать, переосмыслить.
17. Один лист формата А4.
18. Напишешь еще одно такое письмо – никогда.

Теперь переходим к товарищу Скорпиону. Его вопросы гораздо скромнее.
1. Истинная. Только ты не совсем прав – это Ирена Баканович встречается с Максимом Понарошку. В среднем раз в день – в ближайшем караоке-баре.
2. Ага. И летнее урезание журнала тоже с этим связано.
3. Устраиваем. Но тебе там лучше не присутствовать...
4. Испытываем. Особенно если игра – это ***Sexy Beach 2***.
5. А вот, как и кого мы обзываем, тебе слышать нельзя. По возрасту не проходишь.
6. А у тебя чего, и DVD нету? Ну ты даешь... я думал, ты круче.

Привет, любимый журнал «PC-игры». Я хочу всем рассказать, как спорт изменил мою жизнь. До того, как я записался в футзал, я просто тупо шлялся по улице. Однажды к нам в класс пришел новенький. Он рассказал мне, что занимается футзалом, и его команда участвует в чемпионате. Новенький пригласил посмотреть на один из домашних матчей его команды. Ну, я и решил пойти, а когда пришел, выяснилось, что ошибся днем и попал на простую тренировку. Ко мне подошел тренер и приказал тренироваться со всеми. Я сначала отказывался, но потом он меня уговорил. И во время тренировки я понял, что физически я никакой. Играю уже восемь месяцев. Спорт оказался не только способом поддержания физической формы. Я даже не заметил, что со временем изменился как человек, поменялись мои интересы. А остальные до сих пор не знают чем себя занять.

Андрей Лосев

Привет, Андрей. Если честно, я бы на твоем месте временно позабыл о спорте и срочно занялся русским языком – ибо, хоть я и добрый, и ошибки исправляю, но с твоим письмом я мучался дольше других. Тем не менее, по сути ты прав – сидение за ***FIFA 2004*** круглыми сутками не научит тебя играть как Бэкхем, зато подарит кучу радостей: луче-



запястный синдром, сколиоз, близорукость и многое другое.
Так что, всем становиться строем и топать на ближайшую спортплощадку – выпрямлять позвоночник и разминать запястья!

Вот, прочитав ваш третий номер
решил написать и дать с

Здравствуйте, уважаемая редакция. Журнал у вас ну просто замечательный, но, как и у всех читателей, у меня есть предложения. Давным-давно в журнале «Dendy: новая реальность»... Нет, лучше по другому.
Жил-был один мальчик, он любил компьютерные игры. Но так как времени у него было в обрез, он покупал только лучшее. Поэтому прохождение каждой игры вызывало у него бурю эмоций. И он выплескивал их в свои рисунки (по игрушкам). Так вот, мне кажется, можно публиковать лучшие «выплескивания». Или использовать в качестве иллюстраций в Путеводителе.
P.S. в том самом Dendy был разворот с reader's art.
P.P.S. «Обезболивающее», крещенное кровью прилагается.

Савичев Дмитий

Здравствуй, Дмитрий. Признаться честно, целого разворота мы выделить не можем по хозяйственным соображениям. А вот публиковать лучшие работы на страницах «Почты» – это запросто. Так что если у кого наболело – рисуйте и присылайте. Правда, гарантию не даем – показываем только лучшее. В частности, неплохие рисунки Дмитрия.
Да, кстати, маленькая, но очень гордая просьба: подписывайте свои рисунки прямо на них самих. Во-первых, так делали многие знаменитые художники, а во-вторых, наши верстальщики могут перепутать рисунки, поэтому на всякий пожарный – будьте любезны. Спасибо.

Харам-бурум, Торик (ничего, что я к тебе так обращаюсь?)
Хочу заметить, что цена выросла. Это нормально? Раньше на закупку журналов уходило 210 пней, а теперь целых 230 (я покупаю «PC Игры» и «Хакер»). Ладно если бы 229, а то 300. Я думаю, что это очень хитрый ход конем с вашей стороны: сначала завлечь покупателей низкой ценой, а потом, когда все пристрастятся, поднять цену. Но надо найти виноватого (в любой истории он есть). Недолго думая, я откинул зеленых человечков, позже (ситуация сложная, мне пришлось долго думать) я отбросил теорию мирового заговора США с АНБ, ФБР и другими спецслужбами. На данный момент я стал в тупик.
Хочу также заметить, журнал (как ни странно) сделан хорошо, правда, страниц маловато. На диске я нашел хентайную картинку, спасибо, моя коллекция пополнится. Хорошо, что есть демка Ground Control 2. Наклейки тоже не подкачали.
Теперь пара вопросов.
Что такое Pixel Shading? Надо ли это устанавливать отдельно? Мы с другом поставили Silent Hill 3. При запуске она требует какой-то пиксель: что делать?
Можно ли эмулировать игру *неразборчиво* 2 алкоголем? Мой однокурсник говорит, что да.
Раз уж речь зашла об эмуляторах: есть предложение написать статью об эмуляторах Sony, Sega и других, а также выложить их на диск и с ними – игры. К примеру, на Sega – Dune 2, Lotus и др. На Sony – DinoCrisis II. Я точно не помню название, но кажется, Retro Force (я играл в нее давно, в ней две женщины и два мужчины). А также Wars Game. Конечно, можно их и не выкладывать, но вот эмуляторы – стоит.

Dinokiller

В первых строках, дорогой Дайнокиллер, я хочу попросить тебя, а также других читателей больше никогда в жизни не заклеивать обратную сторону конверта логотипом **«PC ИГР»**, туго прикрепленным скотчем. Я полчаса пытался ногтями и зубами содрать с конверта эту конструкцию, пока блондин Эдик не принес мне ножницы. Надо заметить, в тот момент я изрядно просветлел. А теперь к делу.
Насчет цен – это, конечно, не мировой заговор. Мы на такие мелочи не размениваемся. Все гораздо хуже, а вот насколько – увы, я ответить не могу. За моей спиной стоит фиолетовый бегемот с Беты Козерога с тяжелой дубинкой, поэтому я, зная не понаслышке, что это такое, просто скромно промолчу.
Pixel Shading – это такая здоровенная бандура, которая прицепляется к твоему компьютеру и показывает пиксели даже там, где их нет. Даже удивительно, что какая-то игрушка захотела получить реальных пикселей.
Об алкоголе тебе любой геймер со стажем расскажет – он эмулирует ВСЕ. Лучше всего он эмулирует зеленых чертиков и белую горячку. Но игры тоже может. Нужно только постараться. Твой однокурсник с алкоголем явно не понаслышке знаком, раз он ему игрушки эмулирует.
Статья – дело интересное, вот только куда ее запихнуть? В спецтему? В ретро? Можно, наверное. Раз уж об эмуляторе DOS написали, почему бы не написать об эмуляторе приставок? Посмотрим, короче.
И это... совет напоследок: алкоголем не злоупотребляй. Доэмулируешься до чего-нибудь нехорошего.



и оформление большое вам спасибо за
и спасибо Инне дизайнеру журнала

Заказ журнала в редакции



ВЫГОДА

Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков
Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

ГАРАНТИЯ

Вы гарантированно получите все номера журнала
Цена стабильна на весь период заказа, даже при повышении цены в розничной продаже.
Единая цена по всей России

СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ оформляется с любого месяца.
Заказ осуществляется заказной бандеролью или с курьером
Заказ можно сделать на любое количество месяцев

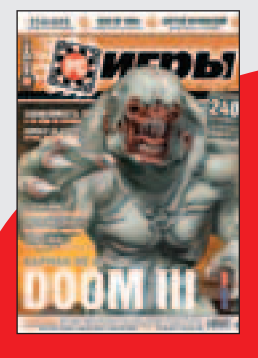
Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

Стоимость заказа на «PC Игры»



90р за номер
540р за 6 месяцев
972р за 12 месяцев (выгода 10%)

Стоимость заказа на комплект «PC Игры» + «Путеводитель: PC Игры»





540р комплект на 3 месяца (выгода 10%)
1020р комплект на 6 месяцев (выгода 15%)
1920р комплект на 12 месяцев (выгода 20%)

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на журнал «PC ИГРЫ»

на [ ] месяцев

начиная с ______________ 2004 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________

____

____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ______________

город ______________

улица ______________

дом ________ корпус ________

квартира/офис ______________

телефон ______________

подпись ______________

сумма оплаты ______________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа — Сумма

Оплата журнала «______________»

с ______________ 2004 г.

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа — Сумма

Оплата журнала «______________»

с ______________ 2004 г.

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Как оформить заказ?

Справки по тел. 935-70-34

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном: по электронной почте: subscribe_pg@gameland.ru или по факсу: 924-9694 или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд» (с пометкой «Редакционная подписка»).

Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса, для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне

Почтовая подписка

С 1 сентября по 30 ноября вы также можете оформить почтовую подписку по каталогам подписных агентств во всех отделениях связи России. Для оформления подписки необходимо знать подписной индекс журнала или найти его в каталоге по названию.

83467 PC ИГРЫ + 3CD
83466 PC ИГРЫ + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

10876 PC ИГРЫ + 3CD
10877 PC ИГРЫ + DVD



Тел.: (095) 974-21-31

83467 PC ИГРЫ + 3CD
83466 PC ИГРЫ + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

ОСКАР ОТ ЖУРНАЛА «PC ИГРЫ»

Проводить конкурсы по теме номера, скорее всего, станет нашей доброй традицией. Во всяком случае, это случается уже второй номер подряд. В прошлом был *Doom 3*, в этом – *The Sims 2*.
Игра предоставляет массу интересных идей для конкурса. Занятный процесс генерации персонажей, встроенный «фотоальбом» и многое другое. Но мы решили использовать другую возможность The Sims 2, с помощью которой ты можешь снимать видео-ролики...





SIMS – HOME VIDEO

Задача конкурса – снять короткометражный фильм о жизни симов. Есть несколько требований. Ролик должен быть не простой нарезкой, а иметь некий сюжет. Чем больше это будет похоже на настоящий фильм – тем лучше. Ролики из русских пиратских версий не принимаются, давайте поддерживать отечественного производителя – The Sims 2 издает компания **Soft Club**, так что магазины **«Союз»**, **www.e-shop.ru** и другие распространители лицензионной продукции к твоим услугам. Вот и все требования.
Поскольку The Sims 2 игра забавная и романтичная – призы будут вручаться в двух номинациях: *лучшая комедия*, *лучшая love-story*.



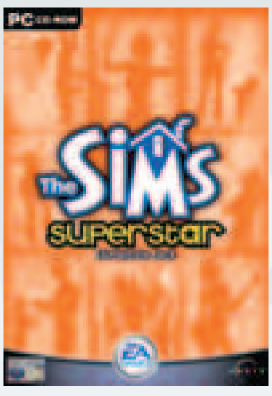
ПИСЬМА САМ Я НА ПОЧТУ НОШУ

Свое видео ты можешь передать нам тремя способами. Первый – прислать его на диске по адресу 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, **«PC ИГРЫ»**. Второй – лично принести диск с роликом в редакцию (адрес редакции: Москва, Дмитровский Переулок, дом 4, строение 2). Либо третий вариант – выложить видео где-нибудь на просторах интернета, а нам прислать ссылку на адрес **contest@pc-games.ru** (важно, чтобы ссылка работала хотя бы неделю). Как только мы скачаем ролик – напишем.

КОЛЛЕКЦИОНЕРЫ БУДУТ ДОВОЛЬНЫ

Две номинации – два главных приза. Победителям достанется отличный подарок для любого фаната ***The Sims*** – полное собрание всех-всех-всех игр серии The Sims, вышедших на PC. Если мы не ошиблись в подсчетах, то получается, что победитель получит двенадцать коробок с играми! Заманчиво? Тогда вперед! Желаем удачи!









Мы всегда знали, что наши читатели – самые талантливые читатели в мире. А в последнее время мы убеждаемся в этом все чаще и чаще. Количество присылаемых вами работ (начиная с простеньких обоев для рабочего стола и заканчивая модификациями для игр) растет от номера к номеру, и сейчас этот поток достиг просто сумасшедших объемов. Но нам и этого мало! Творчество нужно стимулировать, поэтому мы объявляем конкурс ЛУЧШИХ РАБОТ ЧИТАТЕЛЕЙ.

ПРОКАТИТ!

На конкурс принимаются практически все виды твоего творчества, связанные с играми, компьютером или нашим журналом. «Прокатят» и обои для рабочего стола, и шкурки для Winamp, и другие виды украшательств для компьютера. С огромным удовольствием мы примем сделанные тобою карты и модификации для любых игр. Не без интереса мы протестируем написанные тобою программы, а может и целые игры. Если ты пишешь музыку, стихи, рисуешь или увлекаешься трехмерной графикой – этот конкурс тоже для тебя!

Все интересные работы будут в обязательном порядке выкладываться на диски, а авторы самых лучших творений получат ценные тематические призы от нашего журнала (каждый приз обсуждается с победителем отдельно).

ЕСТЬ КОНТАКТ

Свои труды можно передать нам несколькими способами.
1. Прислать творение на адрес **creatiff@pc-games.ru**. Такой способ подойдет, если ширина твоего канала связи и объем почтового ящика достаточно большие, а сама работа занимает не больше нескольких мегабайт.
2. Прислать результат на компакт-диске по адресу 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, с пометкой **«PC ИГРЫ»**. Главное: будьте осторожны и защитите диск от механических повреждений в пути – оберните коробку во что-нибудь мягкое, что не даст диску сломаться.
3. Принести свои труды в редакцию на flash-карте или CD/DVD-диске. Адрес редакции: Москва, Дмитровский переулок, дом 4, строение 2.



ВСЕ КОМИКСЫ ОТ ДЕНИСА КРЮКОВА (И ОПУБЛИКОВАННЫЕ ЗДЕСЬ, И НЕТ) ТЫ МОЖЕШЬ УВИДЕТЬ НА НАШИХ КОМПАКТ-ДИСКАХ В РАЗДЕЛЕ «ЭКСКЛЮЗИВ»!



ВАЖНО

Несколько важных моментов для всех, кто собирается принять участие в конкурсе.

1. К своей работе **обязательно** присоедини текстовый файл с описанием твоего творения и полной информацией о себе (ФИО, адрес, e-mail, ICQ, телефон – максимум!). **Без этой информации мы не сможем принять твою работу.**
2. Не нужно присылать скриншоты – для этого у нас есть отдельный конкурс.
3. Не нужно присылать одно и то же письмо несколько раз.
4. Не нужно просить ответить на письмо – мы не можем отвечать на все письма.

ПЕРВАЯ ПОБЕДА

Ваших работ пришло и так уже достаточно много, поэтому мы вполне можем определить первого победителя. Именно после получения работ от **Дениса Крюкова** мы решили запустить этот конкурс. Денис прислал нам целую серию комиксов. Все его творения ты можешь увидеть на нашем диске, а здесь – несколько наиболее интересных работ. В качестве приза Денис получит коллекционное издание фильмов о Человеке-Пауке (первый присланный комикс – именно о Человеке-Пауке). Это издание включает в себя фильмы **Spider-Man** и **Stan Lee's Mutants, Monsters & Marvels**. А также коллекционное издание **Amazing Fantasy #15**, первого комикса, в котором появился Spider-Man; специальные карточки со сценами из фильма, на которых напечатаны комментарии от режиссера; специальную литографию, созданная John Romita Sr. и John Romita Jr. (Художниками Spider-Man). Денис, поздравляем! Надеемся, что этот приз лишний раз стимулирует тебя к творчеству. Ждем твоих работ, удачи!



::: ДЛЯ АВТОГРАФОВ :::

сталось подождать лишь месяц, и новый номер нашего журнала начнет победоносное шествие по киоскам России и СНГ. Что там будет? Честно говоря, понятия не имею, но что-то мне подсказывает, что будет масса интересного...

Например, эксклюзивная тема номера. В нашем журнале ты наверняка найдешь полноценный обзор многообещающего проекта ***«Александр»***. Благодаря сотрудничеству украинской компании **GSC** и нашего издания, ты станешь первым, кто узнает все подробности об этой игре. Еще сомневаешься, какой журнал купить в следующем месяце?

А если мы скажем, что в 11-ом номере появится интервью с разработчиками отечественного шутера ***«Чистильщик»***? Хочешь узнать, кто такой Чистильщик и что он там, собственно говоря, чистит? По глазам же вижу, что хочешь. И узнаешь. Разработчики из компании **«Орион»** любезно ответили на каверзные вопросы нашего автора.

Раздел “Special” пополнится материалом о самом знаменитом и уж точно самом востребованном в России движке игры ***«Блицкриг»***. Сотрудники **Nival Interactive** рассказали нам о процессе лицензирования движка и о том, почему молодые команды разработчиков предпочитают приобретать уже готовый движок, а не сосредотачиваться на разработке собственного.

Также ищи в следующем номере рецензии на самые последние игры от девелоперов со всего света, интересные превью и новости о последних событиях в игровой индустрии.

Встретимся 27 октября!

Привет всем читателям журнала "PC Игры"!


12ms
Fast Response Time
ЖК-мониторы BenQ – всё реально!
Рекордно короткое время отклика 12 мс в мониторе BenQ FP783 не позволяет появиться шлейфам, артефактам и искажениям цвета, поэтому любителям 3D-графики будет нелегко отделить происходящее на экране от действительности. Как бы быстро не перемещались объекты на экране FP783, от Вас не ускользнет ни одна деталь. Наш сайт: BenQ.ru
ЖК-монитор FP783
Euro 2004
BenQ
OFFICIAL IT PARTNER



PC ИГРЫ
DANGER
HIGH VOLTAGE
ONLY
LEISURE SUIT
LARRY
MAGNA CUM LAUDE


Bloodline
Линия крови
PC игры
zima soft
© Zima Soft, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск» .
Новый Диск
www.nd.ru



THE SIMS 2 • WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR • ROME: TOTAL WAR • ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3 • CODENAME: PANZERS PHASE ONE

№ 10 • ОКТЯБРЬ • 2004